WWW.CONDADOBRAVEHEART.COM

MAKE THE RPG

AQUI QUEM FAZ O JOGO É VOCÊ!



EDIÇÃO Nº2

Jogos estrangeiros: O que eles fazem... E nós não?

Não deixe de conferir nossa matéria com 10 dicas imperdíveis para quem quer fazer um jogo que se equipare aos melhores lá de fora (Página 18)

E MAIS:

Uma super-homenagem para a Mari-san, nossa amiga e colaboradora na Revista (Página 58)

Entrevista com o mangaká profissional Ailton Nakata! Página 11

Aëdeaphia

GUIA DE REFERÊNCIA & CONSULTA RÁPIDA RGSS Página 43

CRIANDO PERSONAGENS INESQUECÍVEIS II RELACIONAMENTOS Página 33

USE A PIXEL ART ISOMÉTRICA NOS SEUS JOGOS Página 36

VEJA O PODER DA OMEGA GAME ENGINE (Beta) Página 15



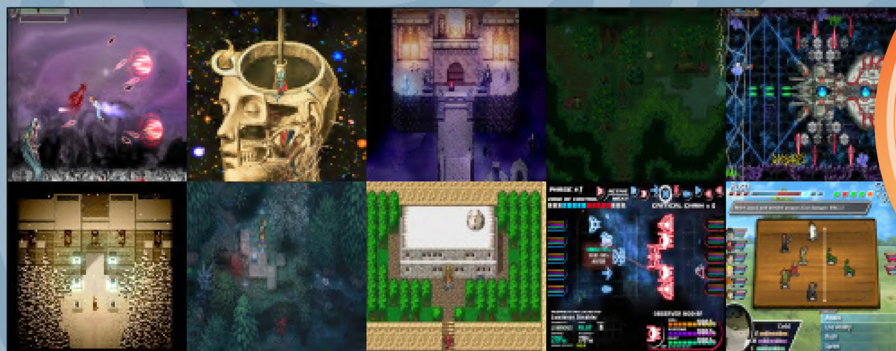
A Última Dama do Fogo | Vá de Chrono Trigger | Tudo Demais Faz Mal| Vampiro: O Lado Negro

JornalMaker.com
atualizações
foco
críticas
intriga
jogos
resenhas
redatores
revistas
Comunidades
diário
jornalismo
perfis
conteúdo
independente
internacional
leitores
eventos
inclusão informação
avaliação
opinião
entretenimento
divulgação
entrevista
Colunas
manchete
editorial
sistemas
lançamentos
periodicidade
imediato
makercast

REVISTA MAKE THE RPG!

INÍCIO RÁPIDO

Escolha o seu destino aqui!



Não deixe de conferir
Nossa Homenagem
Especial para a Mari-san
(Página 58)

E a Aventura Continua...!

Não é uma tarefa fácil seguir em frente com uma revista maker, mas quem quer tudo mastigado não está apto a seguir no ramo de criação de games, mesmo que sejam amadores.



Vamos todos unidos continuar essa história!

Após uma sofrida primeira edição, como já era de se esperar por ser uma ideia nova, não desistimos de seguir em frente com esse projeto. Provavelmente ainda tem gente pensando que essa se trata de apenas mais uma revista com o intuito de promover uma comunidade, o que definitivamente não é o caso como já foi visto na edição anterior, onde fizemos questão de utilizar e divulgar materiais vindos de nossas parcerias, pois nós somos totalmente a favor da união entre as comunidades por mais complicado que isso seja.

Não é novidade que o RPG Maker não está lá muito bem em território nacional, mas isso se deve pela falta de iniciativas inovadoras criadas pelas comunidades e pelo perfil da maioria dos novos makers que não pegaram o "espírito da coisa", ou seja, o motivo pelo qual se cria um game.

Nosso objetivo com a Make The RPG é auxiliar os usuários para que tenham uma visão mais ampla do imenso horizonte que é o mundo da criação de games amadores, da importância em levar a sério cada quesito do jogo a ser criado e não apenas criar por criar somente por não ter o lado financeiro envolvido no meio disso tudo, nossa equipe mesmo não está recebendo um tostão para preparar esse material e mesmo assim decidimos seguir em frente por um simples motivo: Fazemos o que fazemos porque gostamos e não por que nos sentimos obrigados a isso.

Um conselho que usamos aqui na redação que serve para todos: Não se deem por vencidos enquanto existirem opções, pois o verdadeiro fracassado não é o que falha uma vez ou outra, mas sim, o que se rende nos primeiros obstáculos que encontra.

A seguir, muito conteúdo feito especialmente de maker para maker, tenham uma boa leitura!

Nunca desistam de seus sonhos!
Mari-San (Entrevistadora / Redatora)



Olha só aí quem foi que fez!

Veja aqui quem são os feras por trás dessa edição da revista Make the RPG!

AVATAR (Marcelo Cavaco)
Especialidade maker: Mestre Supremo dos Scripts
O que faz: Programador ativo da maioria dos softwares Braveheart, e administrador de vários sites para auxílio dos makers, e ainda é co-fundador da comunidade Condado Braveheart.
Nos auxiliou com: Foi o criador da maioria das matérias dessa edição, inclusive a aguardada continuação de como criar personagens inesquecíveis.
Colaborou bastante com a montagem dessa edição sempre dando opiniões valiosas.



Hector MG Barbossa (Giovani Conzatti)
Especialidade maker: Comunidades de RPG Maker
O que faz: Administrador e Fundador da Condado Braveheart, é um dos principais expoentes do RPG Maker no Brasil e maker influente nesse cenário há mais de uma década.
Nos auxiliou com: Escreveu a matéria "Vampiro - O Lado Negro dos Homens", e ajudou na produção da matéria do nosso Software Destaque "Omega 2D Game Engine". E muito mais...



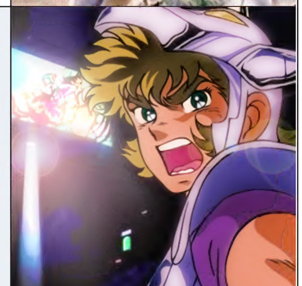
MARI-SAN (Mariana Cruz de Vasconcelos)
Especialidade maker: Coletar Original Soudtracks (OSTs) e fazer Entrevistas
O que faz: Super Moderadora da Condado Braveheart e mulher maker de atitude.
Nos auxiliou com: Assim como o Yoshi, é experiente em revistas makers. Auxiliou com todas as idealizações e organização da revista desde o início. Entrevistou o mangaká Ailton Nakata, além de coordenar toda a montagem dessa segunda edição que agora você tem em mãos.



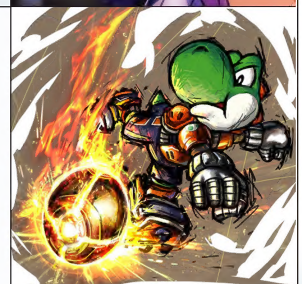
PRETTY-BELLE (Luísa Rocha)
Especialidade maker: Desenhos a mão e Roteiros
O que faz: Jovem moderadora da Condado Braveheart e desenhista em evolução constante, além de ser muito boa com redações e correções de textos.
Nos auxiliou com: Foi a responsável pela revisão de todas as matérias dessa edição antes que elas fossem definitivamente inseridas na revista, e antes de serem publicadas também.



RAFAEL_SOL_MAKER (Rafael Sol dos Santos)
Especialidade maker: Sistemas Gráficos, Scripts & Traduções
O que faz: WebSMod e programador da Condado Braveheart Software, da Divisão de Scripts, Patches e Correções. Também é colaborador da equipe "oficial" de tradução do RMVXAce.
Nos auxiliou com: Editando os layouts da revista, além de escrever a Coluna republicada e auxiliar no design da Matéria de Capa e de outros conteúdos da revista.



YOSHI (Felipe Godoy Silva)
Especialidade maker: Jogos Clássicos e Coleções de Recursos & Scripts
O que faz: WebSMod da Condado. Encontrar os melhores recursos é a sua especialidade. Pode não ser o maker mais experiente, mas certamente é o Rei dos Jogos e RPGs Clássicos.
Nos auxiliou com: Experiente em revistas makers, auxiliou com a montagem geral e escreveu uma matéria-review de um dos RPGs mais adorados de todos: Chrono Trigger.





Presidente: Hector MG Barbossa
Vice-Presidente Executivo: Avatar
Vice-Presidentes: August Shade, Rafael_Sol_Maker
Conselho Editorial: Avatar, Rafael_Sol_Maker

Diretora Superintendente: Mari-san



Redator-chefe: Avatar
Editor Senior: Rafael_Sol_Maker
Editores: Avatar, Yoshi

RESPONSÁVEIS TEMÁTICOS
Análises: Avatar
Coletividades: Yoshi
Comandos: Rafael_Sol
Revista: Pretty-Belle
RPG Digital: Hector MG B.
Artes Digitais: Avatar

Repórter: Mari-san,
Reviews: Yoshi
Editor de Arte: Avatar
Editora de Matérias: Pretty-Belle
Designers: Rafael_Sol_Maker, Yoshi, Avatar
Colaboradores: August Shade, DWoonD, Ailton Nakata, Kim, haunter224, Guyts

Atendimento ao leitor: revista@rpgmaker.com.br
www.condadobraveheart.com.br

PUBLICAÇÕES DA BRAVEHEART EDITORA
Matérias Premium, Newsletters Braveheart, De Maker para Maker
(Todas disponíveis no Portal Condado Braveheart) e Revista Make the RPG!

A Revista MAKE THE RPG! edição 2, é uma publicação da Braveheart Editora

Edições anteriores: Podem todas ser encontradas para baixar no nosso site, ou de parceiros, e nos sites, blogs, e redes sociais autorizadas. Ou então com seu amigo maker mais próximo! ;-)

RENDERIZADO EM ADOBE™ PDF 1.5
Recomendamos a sua leitura com Adobe™ Acrobat Reader®

PARCERIAS CONDADO BRAVEHEART



CURTA TAMBÉM A CONDADO NAS REDES SOCIAIS!






Quem faz o jogo é VOCÊ!

Tem alguma crítica, sugestão, elogio ou comentário que gostaria de ver respondido em nossa revista? Mande um e-mail para maketherpg@bol.com.br e a equipe irá avaliar e responder.



A opinião dos leitores é crucial para nós!

Por Musashi (Santuário RPG Maker): Por que profissional? Vocês tem essa revista como profissão?

No mais, queria saber se esse é um número único, se pretendem lança-la semestralmente, como que é? Faltou esse tipo de informação. (ainda não li a revista)

Equipe MTRPG: Realmente "profissional" foi um exagero de nossa parte e isso já foi resolvido.

Temos em mente o lançamento de 6 edições que servirão como "base" para analisarmos se realmente irá valer a pena investir nessa ideia. Até o momento podemos dizer que a tendência é que vamos sim!

Por YaacovB (RPG Maker Brasil): Meus queridos, eu já li essa revista e o conteúdo é tão bom que é como se você estivesse tendo um orgasmo pelos olhos. E nessa revista tem inclusive uma entrevista com o nosso Arquinimigo, o Atoa, aquele abdsaaoksoaksoaoksocuosoaiso que eliminou Falco do mundo Maker e destruiu nossa antiga capital, a RPG Maker Brasil Original. Ele argumenta que não fez nada, e que não tem ideia do que houve, mas TODOS NÓS SABEMOS que ele está planejando dominar todo o mundo Maker. Não, isso não pode acontecer. Há alguns dias eu tenho investigado aquele ser inergúmino, e tudo o que eu consegui descobrir foi: Nada. Exatamente. NADA. Ele mantém seus planos nefastos em segredo, numa segurança maior do que qualquer hacker poderia hackiar....

Voltando ao assunto da revista... o Nômade aqui - Como a Ammy me chama - gostou da revista.

Equipe MTRPG: Não temos a menor intenção de causar confusões com nossas matérias e nem de tentar "converter" as pessoas para que acreditem em tudo o que postamos e isso envolve o caráter dos nossos entrevistados que podem dividir opiniões como foi no seu caso. No mais, acredito que vai gostar muito dessa 2° edição já que curtiu a 1°!

Por Raizen884 (Condado Braveheart): Parabéns pelo trabalho, dei uma olhada em geral na revista, não li tudo ainda, mas ficou bem legal, porém algumas coisas que eu percebi ao ver a revista:

Em minha opinião tem matérias de mais em cima do RGSS e Ruby, talvez pelo falo de ter bastante programadores na equipe, acabou tendo esse foco, além de uma propaganda direta do Onix xD, mas eu achei que pegar 1/4 da revista para programadores acabou ficando meio pesado, já que nem todo mundo se interessa por essa área, e consequentemente acabou ficando de fora algumas área tão importante quanto, como pixel art, design e outras áreas que poderiam ter sido incluídas para fazer algo mais homogêneo, acho que talvez com mais alguma matéria de um jogo no rpg maker no lugar de uma dessas de RGSS/Ruby ficaria melhor ao invés de praticamente 3 matérias sobre Ruby e o RGSS. Ah e na matéria do game, com a letra em vermelho, acho que colocar um contorno bem de leve nas letras em branco, iria melhorar para visualizar o mesmo.

Em geral parabéns pelo trabalho.

Só citei essas coisas que falei aqui, para que caso levem em consideração possam colocar na próxima revista, continuem trabalhando desse modo, e boa sorte a toda equipe ^^

Equipe MtRPG: Essa questão sobre o excesso de conteúdo referente a programação foi uma das principais mudanças da edição anterior para essa, com certeza essa observação que você fez foi de grande ajuda para percebermos o erro que, provavelmente, ocorreu devido a maioria dos integrantes da equipe serem voltados para a área. Agradecemos pela atenção e esperamos que goste dessa e das edições posteriores!

Por NeoDias (JornalMaker): Muito boa a revista, ta muito profissional o trabalho. É sem dúvida a mais bem elaborada na minha opinião. O design ficou muito bom e o mesmo da redação. To lendo ainda porque é bastante material. Boa sorte pra vocês da Editora na próxima edição.

Equipe MtRPG: Agradecemos pelos elogios, mesmo tendo em vista que ainda temos muita coisa para melhorar e acredite, realmente vamos precisar de muita sorte mesmo daqui em diante após vários acontecimentos que ocorreram por aqui até o fechamento dessa edição...

Por Luko (Santúario RPG Maker): Bem... o peso da coisa doeu um pouco, mas não chega a ser um problemão. Eu lí quase tudo, só pulei algumas partes que realmente não me interessaram... não vou ficar olhando para cada detalhe técnico, até porque já fizeram isso, então só posso dizer que estão de parabens. Eu mesmo já tive a infelicidade de estar em algumas equipes que pretendiam fazer revistas/jornais ou wathever que acabaram falhando... e por esse lado, eu sei muito bem que não é um trabalho facil, e vocês conseguiram lançar uma "senhora" primeira edição. Espero que continuem pois de fato está muito bom, mas tem muito espaço para melhorar, então aproveitem isso nas proximas edições.

Equipe MTRPG: De fato ficou pesada essa primeira edição, todavia já estamos estudando modos de deixar tudo mais leve e facilitar o acesso aos que possuem internet mais lenta para que todos possam acompanhar as edições sem problemas.

Entendemos e bem esse fato de iniciativas para com o maker não darem muito certas aqui no Brasil, pois, é muito difícil encontrar e juntar as pessoas ideais para isso, ou seja, não nos referimos as talentosas, que vemos aos montes nas comunidades, mas sim, as que estão realmente dispostas a contribuir com o crescimento do maker no Brasil.

Alcançar a perfeição é impossível, por isso não desistimos da revista, pois sabemos que sempre poderemos melhorar em algo. Estamos gratos pelo seu comentário!



Como era de se esperar, a 1° edição da revista dividiu opinões!

Por Link² (RPG Maker Brasil)
Oh, great! Achei que o Maker não passava de foruns. Baixarei!

Equipe MTRPG: Em alguns casos realmente não passam mesmo por falta de iniciativas, onde se não fosse pelo fluxo gerado pelos membros, tal comunidade não teria nada de especial a oferecer.

Por RA(in) S3xyVampS (Santuário RPG Maker): Bem, vamos lá.

Primeiramente vou confessar que quando li o papo sobre "revista profissional", fui afobado ler. Isso é porque eu sempre achei meio tosco dizer que é algo "profissional", até porque o conteúdo das ouras revistas do mundo maker não são profissionais e são bons. Acho que no maker não tem necessidade de "profissionalismo".

Sou redator e já trabalhei (ainda trabalho) em revistas, inclusive eletrônicas, outro ponto que me faz ser extremamente chato nesse sentido de profissionalismo. Não que eu de fato exija isso, mas a partir do momento que alguém me apresenta algo e fala que é profissional, terei que analisar como se fosse.

Tenho que confessar agora que vocês calaram minha boca, pois a revista está muito boa. Vamos por partes.

Meio que me irritei com o peso da revista. Demorou uns dez minutos (literalmente) para abrir aqui. Isso ocorreu provavelmente porque a qualidade das imagens e compactação final do arquivo foi de alta qualidade para acatar em uma boa impressão, mas não se faz um arquivo único para impressão e leitura online. Primeiro por causa do peso (aposto que essa revista podia passar para uns 4,5MB fácil). Segundo por causa da escala de cores. Pressuponho que a revista foi feita e salva em RGB, mas para uma boa impressão ela deve ser convertida para CMYK. Mas CMYK fica estranho de ser ler no PC/dispositivos eletrônicos, por isso as duas versões.

Quando enfim abriu, me impressionei com o design bem feito. Meus sinceros parabéns, os Designers estão merecendo palmas. O índice ficou show de bola. Imaginei aquele "Início Rápido" como interativo, você clica e vai para a página, para isso a revista precisaria estar em formato ePub.

Dei risada no Expediente, só por causa do "Braveheart Editora". Sério, desnecessário. O Condado não é uma editora, afinal. Se o Expediente tiver

verdadeiro e essa hierarquia estiver sendo respeitada, novamente dou meus parabéns.

Bem, confessarei agora que não li toda a revista, mas ela está sim muito boa e com cara profissional. Só achei alguns errinhos bobos e pontos que me decepcionaram. O primeiro foi a diagramação; ela está muito padrão, na grande maioria das páginas é uma imagem retangular ocupando duas colunas e duas colunas de texto embaixo. Tentem variar um pouco mais, como ocorreu na página 37 e 38; a diagramação ali ficou linda.

Um erro que achei estranho foia numeração de páginas. As páginas da esquerda, no rodapé, são identificadas como (por exemplo) 8ª página, e as páginas da direita, Página 8.

E tem alguns lugares que as colunas estão desalinhadas e estranhas, como na página 23; termina a coluna da esquerda e ela não começa no começo da direita, e sim no meio. Isso confunde o leitor. Tentem manter leitura em "Z". Por fim, sugestões. É legal criar um cabeçalho personalizado, talvez com um logotipo, talvez com uma linha em degradê que mude de cor a cada seção. Cabeçalhos, vinhetas e chamadas padrões ajudam o leitor a se identificar e lembrar da identidade visual da revista. Tentem não quebrar o estilo. As páginas 11 e 12 ficaram feias com aqueles pilares nos cantos, na minha opinião.

E por fim, caso essa revista tenha sido feita no InDesign (presumo que sim, pela diagramação; caso não tenha, mais parabéns ainda pros diagramadores e designers por terem conseguido algo tão alinhado usando outro programa qualquer); nesse programa, você tem a opção de salvar PDF com páginas espelhadas. Prefiram. É mais fácil para ler online. Vocês devem ter diagramado com páginas espelhadas e aposto que se notarem, ler página por página quebra a diagramação.

Enfim, parabéns mesmo pela revista, está muito boa. Baixei ela aqui e lerei com calma depois, e passarei a acompanhar as próximas edições.

See Ya!

Rafael Sol Maker (Equipe Make The RPG): E então, rapaz, eis que aqui chegou o seu diagramador, hehehe. Basicamente o design foi por minha conta. Se me permite comentar os seus comentários... Aí vai:

Bem, "profissional" foi uma palavra usada pelo Avatar no texto que ele escreveu, e eu decidi deixar. Tudo bem que pode ser exagerado já que "profissional" e "hobbie" não combinam, em teoria. Contando que "dividimos" a staff Braveheart para fazer essa revista, posso dizer que existe sim essa de "Editora". O staff da Condado é muito flexível na hora de executar diversas missões por isso criamos divisões teóricas do pessoal, como a Condado Braveheart Software (CBS) para programação, ou a Ordem de Ownliver para traduções.Quanto ao peso da revista, acho que 20 e poucos MB foi um resultado mais que satisfatório, ainda mais por contar com a qualidade enorme de alguma das imagens. Lembro-me de que a Dungeom Magazine edição nº3 tinha um tamanho absurdo (nem lembro, mas acho que beirava os 200MB) e sinceramente isso tudo era altamente desnecessário, o que prova que alguma coisa deu muito errada lá na hora deles fazerem.

A edição online da revista será outra, para leitura num widget em Flash. Esse outro PDF terá apenas 36% do tamanho desse, o que creio que dará para ler online satisfatoriamente. Quanto ao perfil de cores, realmente deu muita confusão na hora de definir isso, mas daí que acabou ficando assim mesmo, sem decidir nem por um padrão, nem pelo outro. Bem sei que impressão é otimizada para CMYK, para ter ideia das cores reais que serão impressas, mas na hora achei que não precisava ligar para isso , mas vou prestar mais atenção daqui pra frente.

É, de fato o design está padrãozão demais e meio sem graça, eu ainda tenho muito que melhorar em design e diagramação, foi a primeira vez que fiz algo assim na vida, ainda não conheço bem os softwares e tudo mais, além da pressa para entregar logo. Acho que a única coisa mais ou menos boa foi a tipografia com um conjunto razoavelmente bem escolhido; passei alguns dias para conseguir esse conjunto, mas acho que mesmo assim vou mudá-lo um pouco em breve. A montagem ainda foi amadora, já que basicamente joguei o texto e depois empurrei figuras pra cobrir o espaço vazio. Ainda vou querer melhorar muito isso.

Rá, a numeração das páginas assim é de propósito, as páginas da esquerda (pares) são basicamente o inverso das da direita (impares), como você pode ver no nome da seção nos cabeçalhos. Quanto a esse e outras ajustes, bem... A identidade da revista ainda está em construção, ela ainda sofre de "crise de identidade". Por fim, sim, foi no InDesign, seu espertinho. Vou ver como é essa função das páginas espelhadas que você falou. As páginas foram todas trabalhadas "duplas", para que quando montem elas fiquem como uma revista de verdade, inclusive o número de páginas é um múltiplo de 4, se você bem reparou.

Cara, agradeço demais pela opinião, vou tentar melhorar em cima desses pontos que você já falou, aposto que você vai gostar muito mais da segunda edição. Fique a vontade para criticar (mesmo!) qualquer ponto, que prometemos dar uma olhada. Se quiser dar uma força, ou montar alguns conceitos e nos enviar, fique à vontade também, toda ajuda é muitíssima bem vinda, e creio que é obrigação dessa revista ajudar na integração e trabalho intercomunidades.

Muitíssimo obrigado pelo tempo e comentário concedidos. Eu, e a equipe MtRPG agradecemos! Atenciosamente,

Não se esqueçam de nos enviar eventuais críticas e sugestões para que possamos melhorar cada vez mais!



Para maiores informações...

Você achou que tudo que tínhamos para oferecer acaba por aqui? Dê só uma espiadinha no material que você pode achar na comunidade!

Como já é costume, aqui vamos apresentar um pouco mais de material além do encontrado nesta revista. É possível encontrar no site mais artigos e matérias. No portal da Condado Braveheart (http://www.condadobraveheart.com/portal) é possível conferir o que há de melhor para os usuários do RPG Maker. São conteúdos de primeira para que você faça um jogo de RPG com qualidade. Além de artigos, recursos indispensáveis para você se tornar um maker de qualidade. A Make the RPG traz uma lista de algumas destas coisas interessantes, que podem ser encontradas em nosso site:

TV Maker Braveheart - (Trailers)



Agora os membros da comunidade podem postar vídeos de seus projetos em um tópico específico.

Os melhores trailers serão exibidos na SideBar do forum, e o critério de escolha dos trailers serão sempre feitos por Hector MG Barbosa.

É necessário que o trailer possua pelo menos um conteudo relevante do jogo. Não adianta gravar nada as pressas.

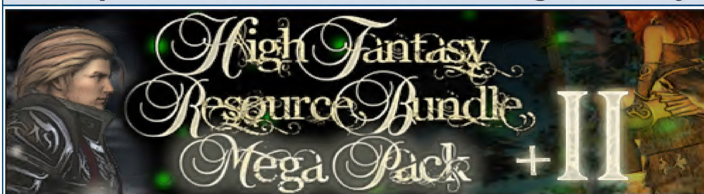
Essa é uma boa oportunidade para ajudar a divulgar o seu projeto!

Condado ganha nova template para fórum



O Fórum do Condado Braveheart acaba de receber o seu mais novo visual baseado a template de comemorativa de final de ano, agora o novo visual do fórum é clean azul e o tema foi inspirado no gelo e nos cristais. A base da template é a mesma natalina, o que mudou foram somente as imagens. Também houve uma mudança no logo da comunidade, basicamente uma mesclagem entre as duas mais famosas que acompanharam a comunidade até então.

Novo pacote de Recursos: Série 'High Fantasy'



E o pessoal da [Pioneer Valley Games] não está brincando em serviço. Após a expansão The Deep ("As Profundezas"), agora chegou a vez de mais uma surpreendente adição à coleção High Fantasy Resource Bundle. Uma não, duas. Além de mais um pacote totalmente novo – não é expansão, é um segundo pacote completo – você agora pode adquirir toda essa coleção-monstro de mais de mil recursos por um preço "terrificamente" em conta.

isso é uma mão na roda para quem está a fim de um ótimo conteúdo gráfico para o seu projeto sem a necessidade de precisar que alguém o faça!

O RPG Maker Totalmente Grátis



Este é mais um RPG Maker disponível para os desenvolvedores de jogos... Ou ao menos é uma parte de um já lançado anteriormente.

A Enterbrain lançou recentemente o denominado RPG Maker Lite, que nada mais é do que uma sub-versão, limitada, do seu popular anterior lançamento, o RPG Maker VX Ace, só que **TOTALMENTE GRÁTIS**. Isso mesmo, você não precisa desembolsar nem um tostão para baixar e usar legalmente a sua cópia do RPG Maker, quanto mais os $90 da versão completa.

Confiras mais detalhes sobre o programa e as suas limitações de uso no nosso portal.



"Se você acreditar em dom, também vai ter que acreditar em fantasmas"

Totalmente disposto a fazer do Brasil uma referência na arte de desenhar, esse é Ailton Nakata, desenhista profissional e nosso entrevistado da vez!

ENTREVISTA MARI-SAN



Ailton Nakata é professor de Mangá e Cartoon, além de ser formado em Artes Visuais.

Mora em Marialva, Paraná e, humildemente, nos concedeu essa oportunidade de entrevistá-lo.

Olá, Ailton! É um grande prazer para a redação da Make The RPG ter a oportunidade de entrevistá-lo. Fale um pouco sobre você e apresente-se aos nossos leitores.

Sou uma pessoa simples, que busca o desenvolvimento da arte de desenhar e roteirizar bem um mangá. Trabalho como professor de mangá, cartum e caricatura e, no tempo vago, busco ensinar algo pelos vídeos.

Apesar de ser um desenhista com um vasto conhecimento em diversas técnicas do mundo dos rabiscos, você não hesita em passar todo esse conhecimento adiante. O que lhe motiva a fazer isso?

O que me motiva é a ciência cristã. Depois que comecei a estudá-la, comecei a ver meu caminho mortal de forma diferente. O conhecimento que tento na medida do possível passar adiante é apenas um sinal da minha mudança reflexiva e expansiva!

Em iniciativas de peso como essa sua, muitas vezes encontramos dificuldades para dar continuidade ao processo, devido a alguns fatores como falta de interesse das pessoas, desânimo em continuar algo incerto, dentre outros mais. Você já pensou em desistir dessa ideia em algum momento? Se sim, como resolveu continuar?

Pra dizer a verdade, eu desisti duas vezes da ideia do curso gratuito, porém uma Luz no fim do túnel veio a mim antes da morte. Esta voz disse em minha cabeça: "o que você tem a perder?" A minha resposta foi: "o meu conhecimento!" Mas a voz voltou a dizer: "Este conhecimento te foi dado, sendo assim, não tem nada a perder". Foi aí que percebi que não poderia ficar represando minha capacidade de aprender ensinando. Uma frase me veio à mente: "de graça eu recebi, de graça eu darei.

Você teve uma iniciativa espetacular em criar um canal no YouTube e um blog pessoal, contendo diversas aulas gratuitas que ensinam passo a passo como desenhar estilos de mangá e cartum. Poderia por gentileza dizer quais são eles e como podemos acessá-los?

Cartoon ou cartum é um estilo americano que tem por objetivo o sorriso de uma criança. O mangá ou quadrinho tem um objetivo maior: entreter todas as faixas etárias de consumo.

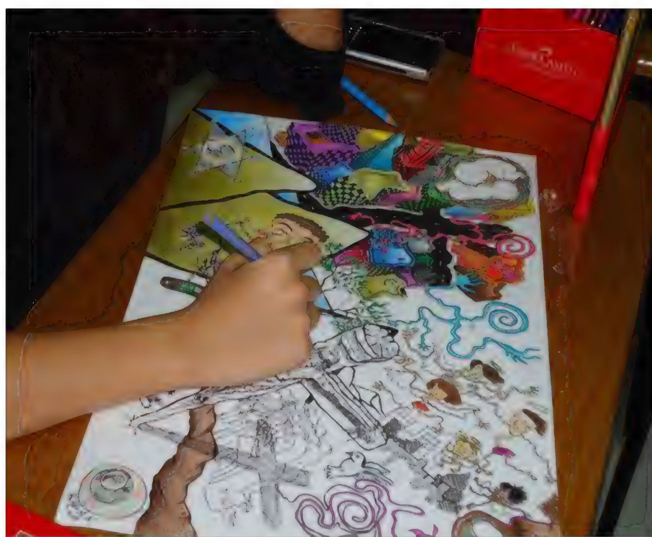
Para acessar meu blog:
http://cartoons2010.blogspot.com.br/

Canal no Youtube:
http://www.youtube.com/user/MrAiltonNakata?feature=guide



Uma dúvida que todo indivíduo que deseja se aventurar nesse ramo dos desenhos tem seria referente à necessidade de possuir o tão falado "dom" para desenhar, ou isso não passa de boato, e qualquer um pode se tornar um grande desenhista?

Se você acreditar em dom, também vai ter que acreditar em fantasmas. E se acredita em fantasmas, vai ter que acreditar no bicho papão e assim até o inferno!

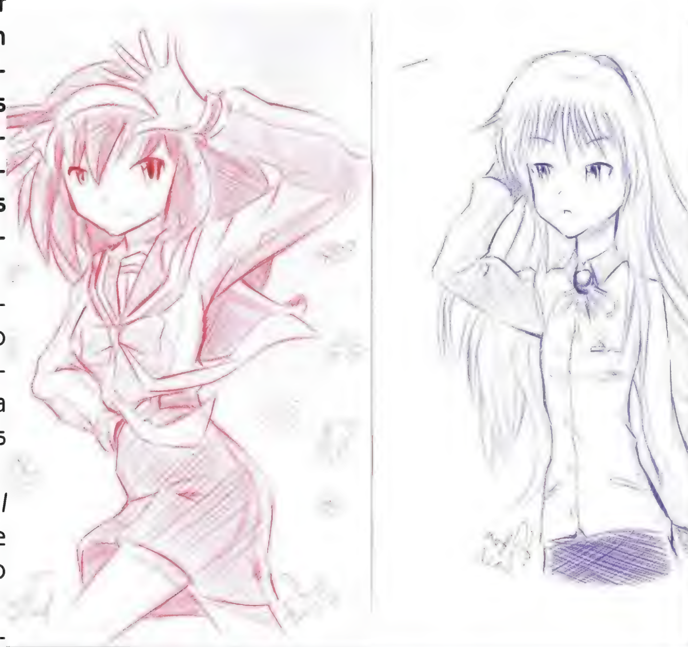


Enfim, não acredito em dom; acredito em compreensão. Se você compreende algo, vai ter domínio sobre este algo. O que acontece em 99% dos casos de nossa triste educação é que recebemos por "imposição" e não por natureza própria. Isso gera uma lacuna enorme na capacidade expansiva de um desenhista iniciante e/ou mediano.

Na educação brasileira, vemos os pigmeus crescendo e sendo domados com cabrestos graves, quando não flamejantes, e isso faz com que o aluno(a) não pratique a arte de desenhar com destreza e sabedoria. Se um professor de arte entra em sala de aula em 86% dos casos, ele diz: "eu não sei desenhar, mas vamos ver na página tal...", e assim o estudante fica na dúvida.

O aluno deve pensar: "se um professor que ensina perspectiva não sabe desenhar, eu que sou aluno(a), muito menos!" Não é triste, isso? O pior mesmo acontece nas gerações que são domadas com frases do tipo: "você precisa ter dom pra desenha, e isso você não tem, meu filho(a)". Isso é mais estúpido ainda! Dom é algo que você conquista, não algo que você nasce com...

Como um professor experiente que é, com certeza percebeu diversas falhas que novos alunos cometem ao iniciar algum de seus cursos. Pode citar as mais frequentes e como podem ser evitadas?



Uma falha universal - o descompromisso (não ter disposição e organização suficiente para obter resultados nas práticas do cotidiano).

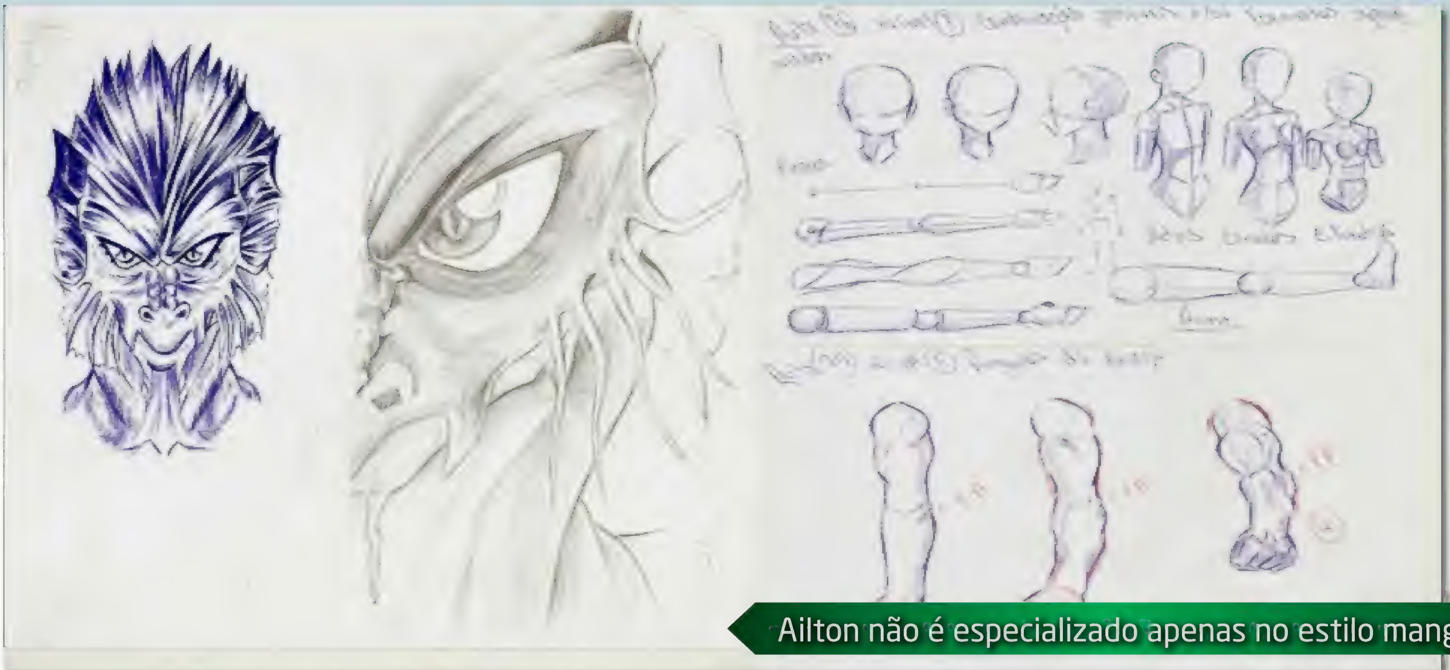
Uma falha pessoal - o aluno escuta o que falo, mas não ouve o que digo.

Uma falha química - o aluno aprende a fazer errado onde ele deveria aprender a fazer certo.

Acho que são as três que interferem na evolução natural de qualquer mortal na arte de desenhar bem. Como evitar?

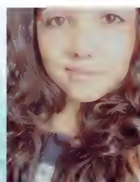
Falha universal - primeiro, busque desenvolver uma agenda de compromisso consigo mesmo, impondo sobre si um cronograma de horários que cumprirá com a disciplina. Quando tiver a constância necessária nos rabiscos do dia a dia, vai conseguir captar também mudanças na forma de pensar. É como limpar o chão, lavar o banheiro, recolher os lixos, varrer o quintal, etc... Sem disciplina, não existe um mortal que poderá melhorar nesta área.

Falha pessoal - Segundo, busque eliminar de teu dicionário mental todas as palavras negativas, baixas ou repulsivas. Troque as ideias negativas por positivas. E coloque pra si mesmo que a tua capacidade está melhorando e tua criatividade e força aumentam a cada novo traço de desenho.



Ailton não é especializado apenas no estilo mangá





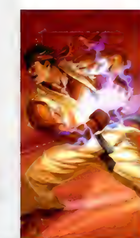
JULIA
+
HATSUNE MIKO







Matheus
+
Ryu



Se o aluno(a) busca a auto-programação de seus próprios pensamentos, com certeza muitas coisas boas começam acontecer em sua vida mundana. O fato dos alunos(as) não ouvirem seus professores é por motivo de monotonia e comodidade.

Para o aprendiz ouvir o que ensino nas vídeoaulas é preciso abandonar toda letra de musica má que fala sobre "briga, ira, raiva, morte, demônio, etc.". Os jovens gostam de negativismo por segundo cúbico, e por tal motivo tento passar um pouco de moralidade em minhas aulas.

Falha química - Os alunos(as) devem abandonar a capacidade de aprender errado as suas próprias vidas mundanas. Para isso, é preciso deixar de falar gírias, deixar de escrever errado, deixar de agir errado, deixar de pensar errado, deixar de gerar conflitos de forma impulsiva. Enfim, nos dias de hoje, os mortais que vivem no erro devem aprender a abandonar a eles mesmos de forma conclusiva. Abandonar toda gama de magnetismo animal, e só assim vamos ver com os olhos do Espírito, que nos capacita a fazer algo de melhor, partindo daquilo que está posto à prova. Em outras palavras, partindo de nós, como imagem e semelhança do todo criativo.

Quais seriam as qualidades que um desenhista precisa possuir para evoluir sempre?

Simplicidade, disciplina e constância.

A Equipe da Make The RPG agradece de coração a sua valiosa participação nessa edição. Desejamos muita sorte e apoio nessa sua "saga" que tem como objetivo revelar novos desenhistas e elevar o nível nacional em termos de desenho. Aproveite para deixar suas considerações finais!

Muito obrigado, Equipe Maker. Fico feliz por participar da entrevista, pois, para mim, cada dia é uma novidade. Desejo de coração que todo desenhista que busca apoio psicológico no âmbito familiar e não encontra continue caminhando junto do teu único e verdadeiro amigo, que é o Pai Celestial. Só abandonando as opiniões malignas de parentes próximos ou de más línguas que você vai conseguir se libertar e libertar o verdadeiro ser que existe em você. Por isso, digo: Não desistam jamais de teus objetivos!

Tudo demais faz mal!



Rafael Sol Maker, é WebSMod da Condadado Braveheart,
editor e designer da Revista Make the RPG, entre outras coisinhas mais...

Sempre tem alguém que exagera em algo, inclusive no universo dos jogos eletrônicos. Fato é que fazer algo realmente original está cada vez mais difícil, e os jogos das plataformas estão crescendo cada vez mais em complexidade de sistemas, jogabilidade e gráficos. O que isso implicaria para quem faz jogos no RPG Maker? Quase tudo, pois muitos jogos são feitos de forma que parecem querer diminuir essa diferença entre os consoles e o RPG Maker. Há também outros fatores, que como esse, podem levar a algo que é considero um problema bem chato: Os excessos!

Chega às vezes a ser irritante ver quando alguém tenta abusar dos olhos do jogador e enche a pequena tela de 544x416 pixels de informações irrelevantes, HUDs, animações, efeitos de luz e sombra, parallax map, e muitos outros adereços que deixam tudo lento e pesado desnecessariamente, quando não travam tudo de uma vez. Quando o jogador vai jogar, logo se frustra com a fusão de dezena de sistemas que às vezes nem sequer combinam no mesmo estilo de jogo, ou que já são batidos, que deixam-no muito mais complexo, cheio de bugs, e por vezes, nem um pouco mais divertido.

Esses sim são um excesso de problemas! Detalhe: Não estou dizendo em momento algum que jogos não precisam de detalhes, eles precisam ter detalhes sim, para que sejam jogos cativantes e imersivos, mas não podemos confundir isso com poluição visual e mental, ainda mais contando com as limitações da plataforma que estamos trabalhando, não é mesmo? Lembre-se que estamos no RPG Maker, a máquina de fazer jogos do tipo que jogávamos há uns 10 anos atrás. Mas agora vamos supor rapidamente que vamos usar scripts, efeitos e interfaces que coletamos para poder incrementar o nosso jogo.

Na teoria isso deveria melhorá-lo, mas o truque nem sempre funciona. Se volta contra o criador. Um ponto fraco dos vários recursos que utilizamos é que esses são por vezes (quase sempre) eles são (exatamente) iguais aos de outros jogos, o que acaba tirando parte da originalidade e acarretando todos os vários problemas que eu já citei no segundo parágrafo. Se quer os benditos detalhes, faça isso de facto, mudando coisas pequenas, tais como leves diferenças de tempo para certas ações, deslocar as coisas uns pixels para cá e para lá, et cetera, para que seu jogo se diferencie dos demais e não fique com aquela cara de "Jogo Padrão de RPG Maker, Anabolizado".

Mas e aí? Será que não dá para criar algo mais simples, mas que funcione? Bem, não é muita gente que está disposta a repensar das raízes, simplesmente aceitam as coisas por que assim estão e decidem "não mexer em time que está ganhando". Clamam as "receitas antigas" para as franquias clássicas e jogos retrô, e deixam passar batido o que é mais que óbvio: A simplicidade cativa muito mais, e é essa a receita para se fazer um jogo que as pessoas gostem por muito tempo. Jogos realistas ou cheio de tranqueiras, por outro lado, podem abusar rápido quem busca uma diversão descompromissada, objetivo maior dos videogames.

Antes de colocar qualquer coisa, eu disse qualquer coisa, se pergunte antes: Esse recurso vai auxiliar ou vai atrapalhar a experiência do jogador? Se não ajudar em nada, provavelmente é algo desnecessário ou pouco notável, e pode ser descartado. Pergunte-se também se isso deixa o jogo de alguma forma mais divertido ou mais interessante. Se não for, elimine também. Quer mais umas dicas? Deixe a tela bem limpa, só mostre informações se necessárias e quando necessário. Os mapas não precisam ter quilos de "maquiagem" para ser bonitos, use as camadas do programa mesmo, e faça algo bonito com as limitações que tem, não precisa ficar "photoshopando".

A última dica que posso dar é que fuja sempre dos extremos. "A diferença entre o remédio e o veneno é apenas a dose", frase sábia já tradicional da minha família, e que se aplica para (quase) tudo no mundo. Tudo demais faz mal. Excessos, assim como vícios, são muito prejudiciais, e isso serve até para coisas que supostamente seriam saudáveis. Por isso procure sempre encontrar o equilíbrio, ele pode perfeitamente ser alcançado e mantido. Use sempre o bom senso, disso sim devemos usar e abusar, sem a menor moderação.



Matéria Premium Braveheart - Republicação Especial

Matéria Premium Braveheart - Republicação Especial

Omega Game Engine



A engine definitiva para a criação de jogos 2D amadores vem por aí!

ENGINE POR HAUNTER224 & AVATAR
REPORTAGEM HECTOR MG BARBOSSA

Em desenvolvimento a pouco mais de um ano, começou "tímida" nas mãos do principal programador e idealizador de todo o projeto, "haunter224" (Smod da Comunidade). Recentemente seu trabalho começou a chamar muito a atenção de todos os staffers, não só os que estão diretamente envolvidos no desenvolvimento de softwares para comunidade.

Particularmente eu (Hector MG. Barbossa) quase sempre esbarrava no tópico da engine mas nunca tinha tempo pra dar uma conferida legal no conteúdo porque estava ocupado com os problemas da comunidade.

Nas ultimas semanas vi um movimento anormal vindo da equipe de programadores dentro do tópico e resolvi dar uma olhada mais a fundo no que estavam fazendo e me surpreendi totalmente.

Mais do que uma boa ideia que se deseja colocar em prática, são os resultados que ela proporciona, sejam esses os resultados finais ou os que aparecem já logo de imediato, e nada melhor do que alguns vídeos mostrando na prática isso pra gente perceber que uma grande ideia já havia se formado faz algum tempo e já estava criando forma, forma prática.

Por isso que eu digo que a engine já tem forma praticamente definida como vou mostrar no decorrer desta matéria.

Quando ví o vídeo do sistema de luzes em ação eu... Bem... Caros leitores, como já dizia o ditado... "Uma imagem vale por mil palavras." e como eu não dispenso também as palavras, vocês vão conferir agora, em primeira mão e com exclusividade o "OMEGA 2D ENGINE", a engine que está sendo desenvolvida pela equipe "Braveheart Software", chefiada por haunter224 e Avatar, programadores que dispensam apresentações.

O desenvolvimento de jogos utilizando o OMEGA 2D ENGINE ou simplesmente OMe2D será tão fácil quanto ao que já estamos acostumados a realizar no RPG Maker, as palavras que definem e muito essa engine com o RPG Maker que todos nós já conhecemos e utilizamos é a "familiaridade" e a "praticidade" com que ambos trabalham, contudo as possibilidades do OMe2D serão muito maiores, o pensamento básico para o desenvolvimento desta nova engine é, "Se for para ser um RPG Maker porque não continuar usando o que já temos?" Queremos e estamos desenvolvendo algo superior, com muito mais poder e que certamente abrirá os horizontes do desenvolvimento de jogos utilizando de ferramentas basicamente simples que costumamos chamar de "engines makers", mas queremos manter a ideia de praticidade e facilidade que já ícone quando se fala de RPG Maker e que já estamos acostumados de lidar.

O Mapeamento

Na área de mapeamento, o usuário contará com um numero ilimitado de TileSets, e poderá ver o TileSet que eventualmente usará antes de setá-lo no projeto, isso aumenta e muito a capacidade de criação para qualquer tipo de mapeamento como também o tempo que se leva para definir determinados recursos a ele.

O sistema de AutoTiles terá o mesmo padrão que o RPG Maker XP utiliza, então quem já utilizou essa versão do maker não terá problemas, e as ferramentas básicas de produção serão o Lápis, o "Encher Camada", o "Retângulo" e a "Borracha", todas ferramentas padrão em todas as versões do RPG Maker, bem como a implantação do recurso de desfazer e refazer de maneira individual para cada mapa criado.

O OMe2D até o momento possui 3 camadas de mapeamento, mas a possibilidade da implantação de camadas ilimitadas está dentro do projeto e sendo avaliada, então a possibilidade de organização e da separação dos recursos gráficos aplicados no mapeamento poderá ser definida da maneira que o autor do projeto achar mais

conveniente, além disso, o OMe2D utiliza de "Camadas de Mapeamento" que são as áreas onde o usuário terá a liberdade de inserir os recursos gráficos no projeto de maneira que bem desejar, "Camada de Evento" que são áreas independentes onde são inseridos os comandos por disparadores, os famosos "Switches" que também conhecemos, "Camadas de Colisões" onde o usuário tratará de colisões de objetos do mapa de maneira independente dos demais recursos, e a mais nova de todas, a "Camada de Luzes", onde terá controle completo da criação e manipulação de diversos tipos de iluminação sobre objetos do mapa. Outra novidade muito importante que certamente irá ajudar e muito na criatividade, é o recurso de animação dos AutoTiles. Por exemplo, quando você insere aquele AutoTile de cachoeira no RPG Maker ele só ativa a animação da água corrente quando o jogo está rodando em tempo real, no OMe2D esse efeito animado acontece no exato momento que você "pinta" a cachoeira no mapa, você não precisa salvar o jogo e coloca-lo pra rodar para ver o resultado da animação, e isso pode ser aplicado a qualquer AutoTile que tenha esse recurso disponível. Tanto o "Sistema de Luzes" quando o "Sistema de Partículas" (Sim ambos vem acoplados a engine como padrão), são ambos configuráveis no editor, assim como todo o mapa, então, o que você vê e for do editor, você verá quando esti ver rodando o jogo em tempo real, inclusive o "Sistema de Água", agora pra aplicar efeitos que simulam água você não vai mais precisar ficar um tempão programando ou criando sobreposições de imagens por eventos, o sistema já está pronto pra você utilizar. Outro recurso inovador é que o gráfico do evento (os Characters) não é restrito ao 4x4, esse tipo de gráfico pode ter o numero de frames e "poses" que o usuário quiser, respeitando o limite máximo de 2048x2048 pixels.

A PROGRAMAÇÃO

O OMe2D vai dar a liberdade do usuário programar scripts em CSharp e VB.NET, mas a equipe está trabalhando na possibilidade de inserir também as linguagens Python e, quem diria, o famoso Ruby que tanto estamos familiarizados. O sistema de inserção de scripts será muito parecido com o do RPG Maker, alguns cuidados extras deverão serem tomados porque as duas linguagens de programação já implantadas na engine não são linguagens dinâmicas, o que irá requerer um pouco mais de atenção do usuário ao programar, mas será ao estilo RGSS, ou seja, as classes são parecidas para deixar o utilizador habituado. O Intellissence é parecido ao do Visual Studio (correção de métodos, variáveis, tipagem, tudo é em tempo de execução e ainda com suporte para "Summary", exemplo: int inteiro = 0; float NovoInt = inteiro. O editor exclui o que não pode converter um inteiro em um float e avisa o programador do que está fazendo, quem programa no Visual Studio conhece bem, e está sendo implantado também o método "Eval" que executa códigos dentro de eventos, é liberdade e praticidade ao extremo.

Para quem já conhece e está familiarizado com o ONIX Editor RGSS vem agora a surpresa que nós esperávamos comprovar já a algum tempo. Já está certo, o ONIX Editor RGSS será acoplado ao OMe2D sendo o editor padrão da engine. Quem conhece e/ou já utilizou o ONIX sabe que não há como comparar o editor de qualquer versão do RPG Maker a ele, agora, com as melhorias que estão sendo aplicadas também a nova versão



Edições como efeios de luzes e sombra, poderão ser feitas de forma mais dinâmica sem o uso de códigos

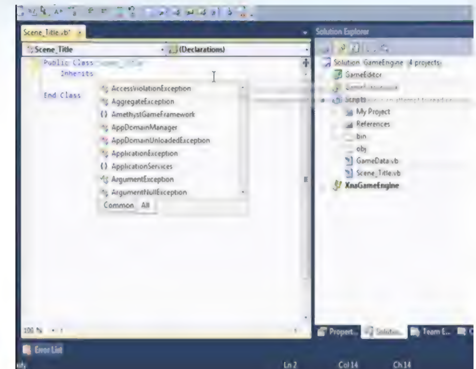
ONIX, a engine terá um editor muito mais poderoso do que temos agora disponível com o ONIX, tanto porque ele é o pai desse recurso todo e está recebendo essa injeção de adrenalina que será transferida ao OMe2D assim que for concluída e forem também implantados todos os recursos mais básicos a engine. Quer saber o que esse editor trará a essa nova engine? Intellisense automático, histórico de alterações, comparação de mudanças no código, auto alinhamento, sumário/comentário automático, informações de auto-recuperação, linhas auto numeradas, lista de comandos procurar e substituir avançados, assistente de criação de classes, comandos personalizados, backup automático, orientações e dicas úteis no help e telas com interface simples e práticas e muito mais que já está na mesa de desenvolvimento sendo implantado agora mesmo. Para os iniciantes, esses aprimoramentos tornam ainda mais fácil evoluir e aprender e para os avançados uma economia de tempo preciosa para dedicar-se mais ao desenvolvimento do projeto. Em resumo, programar será algo que você só conhece se já utilizou o ONIX Editor RGSS, e com muito mais poder agora no OMe2D, pois ele virá com a ultima versão do ONIX acoplada como editor padrão. Está sendo estruturado também a possibilidade de implantação de plugins, o que dará liberdade ao usuário de modificar o editor do jeito que quiser.

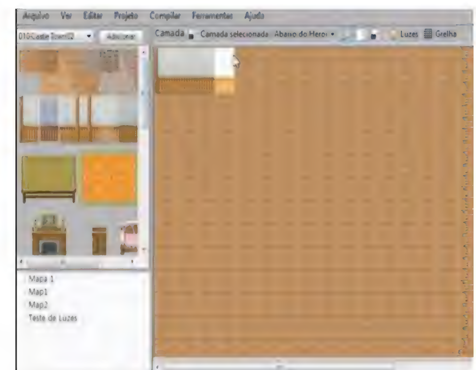
RECURSOS AVANÇADOS E 3D

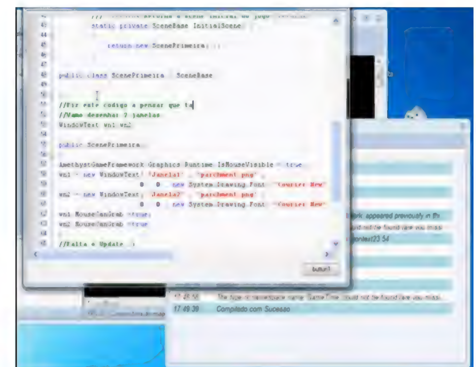
Por se tratar de uma engine que está sendo programada em C# e XNA, já da para se ter uma ideia do que está por vir, e uma delas é a possibilidade imediata de se desenvolver aplicações em 3D, porque ela trabalha encima do DirectX9. Atualmente isso só poderá ser feito via código, mas conforme a engine é desenvolvida isso poderá ser expandido possibilitando uma maior interação do usuário com a interface do programa e de maneira muito mais simples. Outro ponto importante é que a engine já é preparada para suportar PixelShader até a versão 3. Para se ter uma ideia melhor do que é isso, vamos reforçar como "Pixel" sendo a menor parte da informação de uma imagem e "Shader" sendo um conjunto de instruções para o processamento de efeitos de renderização em uma imagem tridimensional, ele é um programa executado pelo processador gráfico que cria efeitos especiais nas texturas de objetos 3D, modificando os padrões de luz e cor de cada pixel. Com a versão 3 (atualmente a mais avançada), efeitos como pele humana ou reflexo de água são muito mais bem definidos e estão presentes na maioria dos jogos atuais. Todo o processamento gráfico desta engine é feito diretamente na GPU (Graphics Processing Unit) que é um processador dedicado especialmente para a renderização de gráficos em tempo real, e não na CPU.

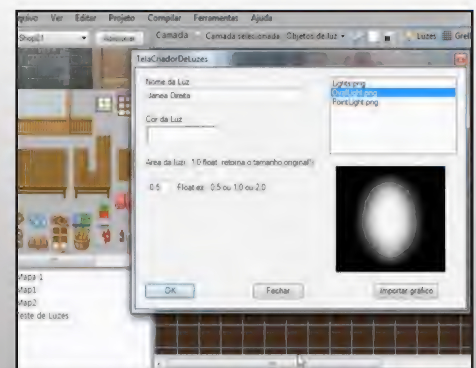
Essas são as informações que podemos disponibilizar até o momento com o que já temos pronto até então, mas fiquem ligados tanto na comunidade quanto nas próximas edições da Make The RPG que, certamente, traremos mais novidades sobre essa nova engine que poderá agradar muita gente!











Not Made in Brazil: Jogos estrangeiros

TEXTO e SCREENSHOTS: MARI-SAN
DESIGN: RAFAEL_SOL_MAKER, AVATAR

Dê uma boa procurada pela internet e faça uma lista com os vinte melhores games COMPLETOS de RPG Maker que encontrar. Com certeza a grande maioria será de outro país...
Se em território nacional temos acesso aos mais variados tipos de resouces e programas para editar nossos projetos e muita gente que se diz ser um "maker" de verdade, da mesma forma que ocorre lá fora, então vem as questões:

O que eles tem que nós não temos?

Por que raios não são lançados tantos projetos bons por aqui quanto são por lá?

Em muitas comunidades aqui do Brasil, muito se fala sobre as qualidades dos projetos gringos, e realmente são muitas, mas, qual seria a razão de não sermos também referência? O que esses projetos estrangeiros têm de tão bom? O que deve ser levado em conta para se criar um projeto equivalente aos vistos lá fora? Eis aí o objetivo dessa matéria, que será o de esclarecer essas dúvidas a partir de exemplos de games desenvolvidos fora da região "Brazuka" e iluminar um pouco a mente de quem não vê motivos para iniciar um novo projeto e seguir com ele até o fim. Confiram nas próximas páginas os nossos:

10 conselhos *para serem pensados antes de iniciar um projeto!*

Conselho nº 1: O RPG Maker não é um programa capaz de criar somente RPGs!

É muito difícil tentar criar algo novo em diversas áreas e isso se aplica no mundo dos games, onde podemos incluir nós mesmos, ou seja, os makers.

Basicamente, todas as engines, seja ela 2000, 2003, XP, VX ou VX Ace, são claramente voltadas para o desenvolvimento de games no estilo RPG tradicional, o que não chega a ser ruim de forma alguma, mas, um fato que devemos destacar é o de que, visivelmente, a criatividade dos projetos anda em um constante declínio justamente por esse motivo, pois, muita gente cria um projeto com um conteúdo muito básico achando que tem que criar um RPG só porque, aparentemente, é o que a engine em questão propõe.

Fugindo totalmente dessas características, temos um bom exemplo de como podemos buscar alternativas para o estilo de jogo a ser desenvolvido e ele é:

Nebulus	
Engine	RPG Maker 2000
Criador	Koaangel
Disponível em	http://rpgmaker.net/games/3689/
Preço	Grátis
Descrição	O jogo utiliza um estilo "ShootemUp" que conta com 15 fases jogáveis e mais as fases dos chefes.



Esse conselho já era visto fora do Brasil há muito tempo e Nebulus é uma prova disso.

Inspirado no clássico game de plataforma originalmente criado para os antigos computadores do final dos anos 80, Nebulos foi feito no RPG Maker 2000, mas desta vez, no estilo Shooter (estilo "joguinhos de nave" em que se deve atirar para todos os lados). Depois da introdução do jogo (que pode ser vista ou não e dura uns 10 minutos...) você assume o controle do personagem Pogo em uma área cheia de caminhos e portões, bem semelhante a uma dungeon.Não há inimigos nessa parte.

A partir daí, você pode entrar nos diferentes estágios do jogo, mas nem todos estão liberados logo de início e alguns itens precisam ser coletados durante as fases para que novos portões sejam destrancados.

O game possui 15 fases que são divididas em cinco áreas, cada uma com uma cor diferente: amarelo - verde - vermelho - azul e roxo.

A jogabilidade é bem ao estilo Shooter: mova o submarino com as teclas direcionais e atire torpedos com a barra de espaço. Colete diversos itens e destrua vários tipos de inimigos, inclusive chefões.

O jogo está repleto de segredos, e para encontrá-los será necessário jogar diversas vezes cada estágio e liberá-los aos poucos, mas não pense que enjoa, pois além do jogo ser bem divertido de se jogar, ainda possui um visual bem bonito e uma trilha sonora muito boa.

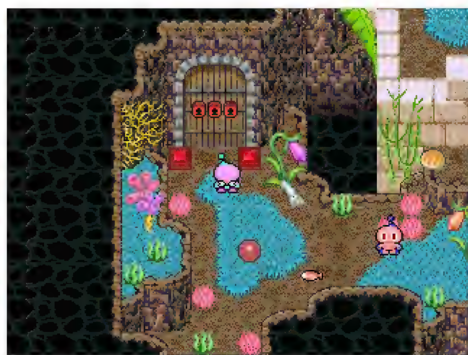
A forma de liberar novas fases se assemelha muito a vista em Super Mario 64, em que é preciso coletar determinadas estrelas para abrir novas portas, nesse caso aqui não são estrelas, mas sim, moedas.

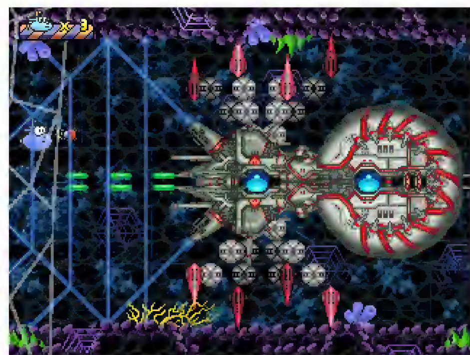
Vale ressaltar uma coisa: O jogo possui alguns patchs que adicionam funções novas ao RM2000 como o movimento em diagonal e outros que ajudam a incrementar o visual, tendo isso em vista, existe o risco de não rodar em alguns computadores, sendo necessário diminuir a qualidade dos cenários no menu, mas esse é um detalhe.

Nebulos é um ótimo game e sem dúvidas um exemplo de que nem tudo no mundo do RPG Maker tem que envolver o RPG, que nem todo maker em questão precisa gostar de RPG para usar a engine.

Todos esses elementos já são suficientes para concluirmos esse primeiro conselho.







Conselho n° 2: Jogo simples e uma história bem estruturada sempre gera bons resultados!

Um fato interessante que podemos notar em pesquisas feitas em comunidades é que sempre que é criado um tópico do tipo "o que mais lhe chama a atenção em um game" 70% das respostas é voltada a história.

Se tratando de RPGs, se a história ficar em segundo plano, será bem provável que esse seja apenas mais um jogo no meio de tantos outros, mesmo que os gráficos sejam incríveis, os sistemas complexos, a trilha sonora de qualidade de estúdio e etc. Somente um bom enredo é capaz de prender um fã desse gênero entretido.

Vale lembrar que de nada adianta ter uma história incrível se os demais aspectos do game estiverem muito abaixo do nível da trama, então é sempre bom verificar o que é realmente necessário para que o jogo fique agradável, mesmo que a intenção não seja a de tentar impressionar em outras áreas não voltadas ao enredo.

Um game que se encaixa bem nesse conselho é o jogo:

Vacant Sky vol.1 contention	
Engine	RPG Maker XP
Criador	Sailerius
Disponível em	http://rpgmaker.net/games/1046/
Preço	Grátis
Descrição	Ao estilo clássico dos RPGs, muitas batalhas e segredos lhe aguardam nessa jornada.



"Tudo acontece após a morte e renascimento de Auria Edith, uma menina que vivia em uma cidade pequena cuja violenta e inesperada morte causa muitas reviravoltas em seu mundo. Depois de sua ressurreição igualmente inesperada, Auria se vê atraída por um mistério, que envolve um culto de mascarados que, inexplicavelmente, querem torná-la sua deusa".

Este jogo possui muitas reviravoltas e escolhas que podem gerar até seis finais diferentes, dependendo de cada uma de suas ações feitas durante a aventura.

Mas não pensem que o jogo se limita a um bom enredo, pois, como foi citado nesse conselho, é sempre importante se lembrar dos demais aspectos do game, mesmo que eles não sejam o foco principal, e isso foi feito nesse jogo.

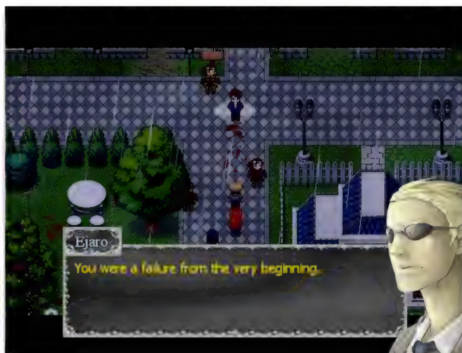
Os personagens são customizados, tanto os chars como as artworks, e a trilha sonora é composta originalmente para o game, ou seja, tudo o que era preciso para dar um estilo mais próprio e único foi adicionado.VSV1 - Contention foi criado com o propósito de ser uma trilogia, e o Vol.2 já está em desenvolvimento.

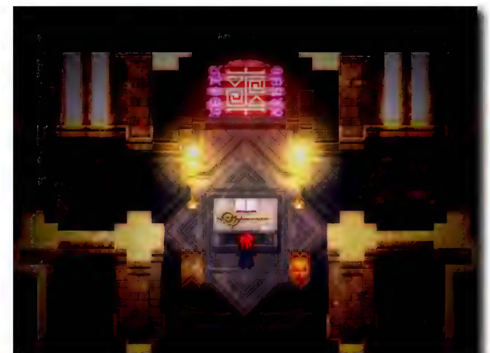
Um fato interessante é que aqui no Brasil temos diversos projetos que se assemelham muito com esse aqui, com boas histórias e demais elementos que fazem bem a sua parte, mas sempre temos um projeto abandonado como resultado...

Esse 2° conselho é um dos mais importantes para qualquer maker, principalmente os iniciantes, pois não importa se você é amador ou profissional, o que interessa mesmo é você conseguir colocar suas ideias no maker com o máximo de dedicação possível.

Para alguns, gastar tempo com algo assim pode parecer besteira e é exatamente esse tipo de pensamento negativo que precisamos evitar, não importa em qual estágio de desenvolvimento esteja o seu projeto, se você já perdeu algum tempo editando cada resource que desejava adaptar ao mesmo ou ouvindo diversas músicas na tentativa de encontrar uma que se encaixasse na proposta que quisera apresentar ao público, mesmo que sejam edições simples em conteúdos já existentes, será que desistir seria a solução?







Conselho nº 3: RPG não precisa ser longo para ser bom!

Eis uma questão que com certeza martela muito a cabeça de um maker quando o mesmo decide iniciar um projeto: "Será que meu jogo vai ser grande o suficiente?"

Claro que um jogo mais longo é sempre bem vindo se o mesmo tem um conteúdo interessante que mantenha o jogador entretido, mas, será que tanto tempo de jogo é necessário? Só jogos longos são bons? A resposta é: Não!

Jogos amadores são feitos gratuitamente de fãs para fãs, não tem restrições de nada já que não são comercializados. Claro que quem paga por um jogo não quer adquirir algo que dure só uma hora ou menos, mas quem adquire de graça pode muito bem se divertir bastante, independente do tempo de jogo.

Para esse conselho temos:

Manor Map Madness	
Engine	RPG Maker 2003
Criador	Liberty
Disponível em	http://rpgmaker.net/games/3527/
Preço	Grátis
Descrição	Jogo de terror, bem ao estilo Resident Evil. Apesar de ser curto, poderá garantir muitos sustos durante a jogatina dependendo de quem o estiver jogando...



Mesmo sendo um jogo curto, não dá vontade de terminar MMM rapidamente, pois a cada passo que você dá toma um susto diferente... E não é brincadeira: jogar esse game a noite sozinho(a) em casa arrepia!

Acreditem ou não, esse game é baseado em um sonho de uma criança (na verdade, um pesadelo!) que fica vagando por uma casa abandonada e sem vida. Tudo o que tem por lá são fantasmas e memórias vazias, porém tudo é bem familiar para a criança.

Será que isso é um sonho ou realidade? Seja o que for faz bem o papel, e sem sombras de dúvidas é um jogo muito interessante, não pelo fato de dar sustos o tempo todo, mas por ser muito bem feito, apesar de ser um jogo propositalmente curto.

É bem possível notar que MMM tem como inspiração games de survival horror como os das séries Resident Evil e Fatal Frame (principalmente esse segundo exemplo), onde você não consegue fazer ideia do que vai acontecer a cada passo que dá, como onde vai aparecer um inimigo, se ele está vivo ou morto, ou o que vai acontecer quando você explorar algum elemento do cenário como um botão ou mesmo um relógio, só que, nesse caso, tudo acontece muito mais rápido pela diferença de tempo da jogatina.

Tem gente que vive dizendo que RPG Maker não é uma engine apropriada para fazer games de survival horror ou jogos com um estilo que "dão medo", mas, mesmo utilizando muitos recursos visualmente comuns no maker (mais voltados para a era medieval), MMM apresenta um trabalho bem feito.

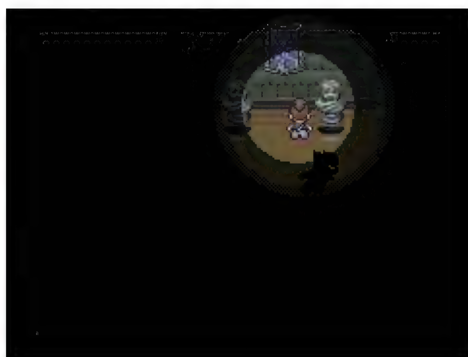
No Brasil, só vemos projetos curtos assim (alguns muito bons inclusive, como o Tales of Arusia) em concursos de peso, que por sinal nem acontecem mais por falta de interesse dos membros em geral.

Esse conselho de criar jogos curtos não é uma solução para os problemas, mas com certeza é um bom meio de incentivar o pessoal a criar algo e terem também uma noção sobre o que o público acha de seus jogos.

Mas lembrem-se: o fato do jogo ser curto não pode ser usado como desculpa para justificar uma possível falta de qualidade!







Conselho n° 4: Investir em ação frenética é também uma opção!

Geralmente, nos RPGs convencionais, andamos por diversos locais de uma terra fictícia e enfrentamos trocentas Batalhas aleatórias... Em determinados momentos precisamos encontrar um item ou derrotar um inimigo e, para isso, precisamos explorar dungeons...

se na dungeon tem uma porta fechada temos que abri-la, geralmente acionando um switch...

Vira e mexe precisamos falar com fulano e Cicrano no Vilarejo tal...

Pois é, gente, esses são elementos que fazem parte do bom e velho estilo RPG, e não é uma má ideia investir em algo um pouco diferente, algo que fuja um pouco dessa rotina.

E fizeram isso em:

SkyE	
Engine	RPG Maker VX
Criador	Anaryu & Krisanna
Disponível em	http://rpgmaker.net/games/789/
Preço	Grátis
Descrição	Ajude a cavaleira espacial Celeste a completar seu último teste de graduação nesse game desafiador ao estilo shooter.



SkyE foi desenvolvido para um concurso e assemelha-se a Manor Map Madness por ser curto e também lembra Nebulus, pelo seu estilo Shooter. Porém, as semelhanças acabam por ai, pois nesse caso a ação é muito mais frenética.

Nesse game você controla Celeste, uma cavaleira espacial que está se graduando e precisa investigar fatos estranhos que vem ocorrendo na escola. Esse é o teste definitivo para que ela consiga se formar.

A exploração do jogo funciona como em um Visual Novel, em que você só precisa escolher opções para avançar na aventura.

Quando você precisa investigar um caso mais de perto, entra em cena um modo Shooter extremamente frenético, onde você pode atirar, flutuar e ativar uma barreira protetora para se livrar dos milhares de tiros espalhados pela tela.

Durante o modo de exploração, você pode escolher onde irá pesquisar sobre os acontecimentos recentes e, dependendo da opção escolhida e da hora do dia que estiver, diversas áreas do modo Shooter aparecerão.

Na primeira vez que finalizar o jogo, algumas dúvidas ficarão no ar e só serão esclarecidas caso jogue mais algumas vezes e explore cuidadosamente cada canto algumas vezes.

SkyE é um bom passatempo e bem desafiador em determinadas partes como em lutas contra chefões que ocupam um grande espaço da tela, seja com o corpo ou com os projéteis que atira contra você.

O caso desse conselho é o melhor aproveitado em games curtos como esse ou até mesmo em mini-games contidos nos RPGs tradicionais.

Vale lembrar que o termo "ação frenética" não se limita apenas e esse estilo shooter, outros estilos podem ser criados como games de plataforma a lá Mario bros, ou um jogo de corrida como Top Gear e por ai vai.

Claro que alterar o gênero que o RPG Maker proporciona é bem complicado e exige muita paciência (esse é um dos motivos pelos quais muitos programadores escolhem outras engines para a criação de jogos), mas existem provas reais de que isso é possível e SkyE sem dúvidas é uma delas.

Esse foi só um entre inúmeros exemplos sobre o que pode ser criado usando a imaginação que varia muito de maker para maker.







Conselho n° 5: Não pense apenas na era medieval!

Uma coisa muito comum que vemos na maioria dos projetos é a época que o mesmo se passa, ou seja, quase sempre na era medieval.

Isso deve-se ao padrão medieval imposto pelas engines da Enterbrain, com recursos disponíveis apenas para esse tipo de jogo, seja ele gráficos, sons ou database.

Esse é mais um quesito a se avaliar com calma: Preciso mesmo fazer um jogo medieval? Porque não tentar algo baseado em uma era diferente se tenho condições para isso? Como lá fora temos respostas para tudo (...) já pensaram nisso com:

I Miss The Sunrise	
Engine	RPG Maker VX
Criador	Deltree
Disponível em	http://rpgmaker.net/games/2732/
Preço	Grátis
Descrição	Comande uma frota espacial por diversos locais no espaço nesse game de estratégia e exploração.



Fugindo totalmente do padrão medieval da grande maioria dos games feitos em RPG Maker, em IMTS o objetivo é comandar uma frota em viagens pelo espaço, cumprindo objetivos que variam entre explorar áreas para encontrar algo importante, batalhar contra frotas inimigas ou chegar a um determinado ponto.

O jogo conta com mapas de áreas para explorar que lembram dois games famosos pelos seguintes detalhes: Visualmente é igual a Star Fox 64 (que parece uma constelação); o modo de explorar essas áreas se assemelha muito a Final Fantasy Dissidia (uma espécie de tabuleiro e pontos para se mover e realizar metas).

A frota pode se deslocar para qualquer lugar dessas áreas ou investigar os locais ocupados. Frotas inimigas irão habitar alguns pontos e batalhas ocorrerão quando encontrá-las.

O objeto de combate é derrotar todos os inimigos, protegendo o líder da frota (ou o personagem do jogador em uma frota, ou quem é o líder designado na frota). Uma unidade é derrotada quando seu casco, sistemas, ou a saúde do piloto chegar a 0.

No início de uma batalha, a saúde começa em 1000, e recebendo dano, atacando e alguns efeitos ambientais farão com que ela se reduza. Uma pequena quantidade de saúde (como determinado pela estatística Restoration) é reposto no início de cada turno.

O combate é dividido em rodadas, e cada turno em Curvas. No início de um turno, as unidades são colocadas em fila de acordo com o tempo de ação e de outros fatores. Não há limite para o número de turnos, mas, em algumas batalhas, diferentes eventos podem ocorrer após certos turnos e podem ser prejudiciais para vencer a batalha.

O jogo gira em torno de cumprir esses objetivos e avançar sempre, típico de um jogo de estratégia.

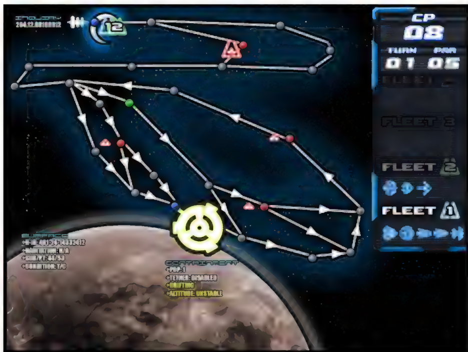
Após completar o jogo uma vez, poderá visitar novamente as áreas para encontrar novos objetivos e descobrir segredos.

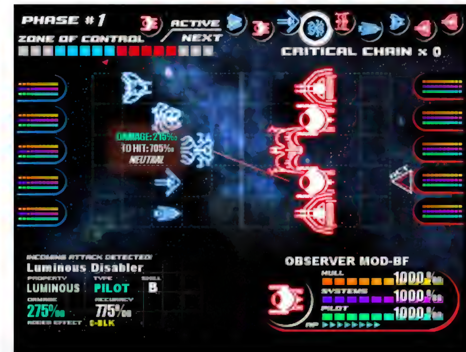
Outro detalhe muito legal em IMTS é o fato de usar apenas recursos originais que transmitem muito bem o clima futurístico que o game possui.

Repararam como jogos futurístas tentem a ganhar uma atenção diferenciada aqui no Brasil? E merecem, pois sempre trazem histórias inovadoras que fogem bastante do padrão, se bem que até em jogos dessa era tem o velho clichê da história se passar em um mundo pós-apocalíptico e isso é um coisa que precisa ser pensada para não gerar uma ideia já batida.

Esse conselho não tem o objetivo de menosprezar jogos que se baseiam no passado, mas sim, lembrar que existem outras eras a se explorar como presente e futuro, o que IMTS fez muito bem por sinal.







Conselho n° 6: Saiba usar bem o que tem!

Um dos problemas que enfrentamos aqui no Brasil a respeito do RPG Maker é o nível dos projetos, que a cada dia cai mais. Um dos principais motivos dessa queda constante deve-se a falta de vontade dos membros em quererem explorar o que possuem em mãos, de tentarem adaptar os materiais que possuem em seus respectivos projetos.

Um pensamento errado que certamente essa nova geração tem é o de que somente os melhores gráficos e sistemas garantirão um ótimo jogo e, quando o maker em questão olha projetos com belos cenários e batalhas complexas e depois olha o seu próprio, com uma ideia mais simples, logo desanima pensando que ninguém vai querer jogar seu game por não ser tão "bom" quanto o outro. Mas isso é pura ilusão visual, pois o que realmente importa é a forma que você usa seus recursos.

Um exemplo de jogo que utiliza bem os recursos que tem disponíveis é:

Star Stealing Prince	
Engine	RPG Maker VX
Criador	Ronove
Disponível em	http://rpgmaker.net/games/3554/
Preço	Grátis
Descrição	Aventura medieval com uma história envolvente e jogabilidade típica dos RPGs tradicionais. Uma boa pedida para os mais nostágicos.



Esse jogo se assemelha bastante a muitos projetos de qualidade que não passam de tópicos aqui no Brasil: Caprichado e com boa história. A diferença fica justamente por SSP não ficar apenas no "quem sabe um dia sai uma demo...", pois esse aqui é versão completa.

A história do game se passa em um reino coberto de neve, onde nunca a neve derrete e nunca vai embora. Lá vive um príncipe, que protege seu reino e tenta manter a paz. Quando o príncipe descobre que a história de sua família não é tão impecável como lhe haviam dito, ele se esforça para consertar o que a sua família tinha feito de errado e para garantir a paz contínua do seu reino. Isso vai levar o príncipe a lutar contra os fantasmas que rondam as terras, para salvar uma princesa e para perceber os segredos de sua família e de seu reino.

Todo o jogo se passa em Sabine e na ilha onde se encontra essa região. A ilha é constantemente coberta por neve, mas, por alguma razão, ninguém sente frio. As plantas continuam a crescer, por isso não há perigo de escassez de alimentos. Nunca houve uma necessidade de questionar isso, então os moradores de Sabine são alegremente inconscientes.

No início da aventura, você comanda o príncipe Snowe, que também não tinha a mínima importância com esses acontecimentos, até que um sonho leva-o a vasculhar a biblioteca de seus pais e descobrir que algo está errado. No sonho, ele está em um grande campo e logo encontra uma jovem desmaiada. A redor dela surgem chamas, e ele corre para salvá-la. Após esse sonho, ele tinha certeza de que algo estava errado, e assim começa tudo.

Não, o jogo não possui sistemas inovadores, inclusive o sistema de batalha é o padrão do VX (frontal) com poucas mudanças, mas isso acaba não fazendo diferença , pois foi tudo bem utilizado.

Os cenários estão muito bem construídos, os chars e faces dos personagens são originais e a trilha sonora acompanha bem o andamento da história.

Como podemos observar, SSP é um game muito bom mesmo sem utilizar recursos avançados, apenas soube como usar o que tinha.







Conselho n° 7: Customize o máximo que puder!

Já se foi a era em que o RTP fazia sucesso. Hoje em dia, qualquer projeto que surja utilizando-o estará sujeito a receber diversas críticas por falta de originalidade. Não que o RTP seja ruim, mas ele realmente já foi muito usado, e diversas vezes mal tratado também...

Customizar sempre é bem vindo, isso ajuda muito a elevar o nível do projeto e até mesmo criar um estilo bem próprio, assim como foi feito em:

The Reconstruction	
Engine	RPG Maker XP
Criador	Deltree
Disponível em	http://rpgmaker.net/games/1426/
Preço	Grátis
Descrição	Forme uma grande tripulação para vencer os mais diversos tipos de inimigos em um jogo de estratégia com características bem próprias.



"Você apostaria sua vida em um mundo que não pode ser salvo?"

É justamente em um mundo assim que se passa The Reconstruction, um game de estratégia que vai exigir boas táticas por parte do jogador para ser finalizado.

Você inicia a aventura em um mundo que está envolto de inimigos, e aonde quer que você vá, encontra ameaças e precisa lutar para sobreviver.

Inicialmente você comanda uma tripulação a bordo de um navio, mas, ao decorrer da jornada, poderá recrutar diversos novos guerreiros para compor sua equipe.

Apesar de ser um jogo de estratégia, em TR existem mapas a serem explorados e objetivos a serem cumpridos em cada um deles, assemelhando-se muito aos RPGs tradicionais nesse quesito, mas de uma maneira mais direta e objetiva, em que você não passa horas e horas perdido tentando descobrir para onde ir.

Mas as semelhanças com os RPGs convencionais acabam no momento que é iniciada uma batalha, que ocorre em uma espécie de tabuleiro em que seus personagens são as peças.

O sistema de batalha é muito customizado e, assim como um jogo de xadrez, é de suma importância analisar muito bem as características de cada uma de suas "peças" e das "peças" rivais para elaborar estratégias para conquistar a vitória, pois as habilidades variam muito de personagem para personagem.

Outro ponto interessante de lembrar é o visual em geral, que foi totalmente editado para o game: durante as batalhas, por exemplo, nem parece mais um jogo de RPG Maker de tão customizado que tudo ficou. Lembra mais alguns games de Game Boy Advance ou mesmo Nintendo DS.

Muitas horas podem ser gastas nesse jogo levando em consideração as inúmeras side-quests que possui, além das diversas missões normais e segredos a serem revelados.

Jogos com alto nível e customização sempre ganham um destaque especial, justamente por fugir do padrão que vemos não só em termos visuais, mas em outros pontos também como a jogabilidade.

Agora vamos analizar um grande problema aqui no Brasil: Um membro decide criar um projeto, já tem uma história interessante no papel e se depara com o maker para inserí-las nele, eis que ele procura recursos para o jogo e econtra packs gráficos, músicas diversas e vários tipos de sistemas e scripts disponiveis, mas, percebe que todos esses itens não tem muita harmonia entre si e, ao invés de gastar um tempo editando um sprite ou mesmo um som, prefere usar geradores genéricos ou mesmo o RTP, o que por lei maker, já desvaloriza bastante o jogo...

Não fique pensando que não tem capacidade para fazer algo bom, pois, com dedicação tudo é possível!







Conselho n° 8: Mostre que a imaginação não tem limites!

RPG Maker. Qual é a primeira coisa que vem a mente ao ler esse nome? Muitos certamente responderiam "criar um jogo". De fato é isso mesmo, porém, não apenas criar um jogo, mas sim, o seu jogo, com as suas ideias, seus pensamentos e seus sentimentos em forma de um jogo virtual.
Uma prova de que você tem liberdade para expor tudo isso pode ser vista em:

Middens	
Engine	RPG Maker XP
Criador	myformerselves
Disponível em	http://rpgmaker.net/games/3843/
Preço	Grátis
Descrição	Uma arma de caráter muito duvidoso lhe guiará por um ambiente extremamente imprevisível, em que você deverá lutar e desvendar mistérios bizarros.



Middens é um jogo de exploração que usa utiliza imagens reais misturadas com sprites convencionais feitos com pixels, que resulta em uma perspectiva de um andarilho percorrendo uma verdadeira zona-x.

Você comanda um nômade sem rumo que, ao meio de um ambiente repleto de criaturas estranhas e locais quase baldios, que possuem poucos elementos como restos mortais e até mesmo tentáculos saindo do chão. Você é guiado por uma pistola de personalidade bem misteriosa que lhe dá diversas opções durante o game.

A pistola oferece a sua exploração em troca de uma promessa de companheirismo inextricável. Afirmando ser a consciência do jogador, a arma duvidosa guia o andarilho para um local nas proximidades onde a história se desenrola.

Apesar de sua aparência como um terreno baldio, a fenda é o lar de muitos habitantes estranhos, sendo alguns agressivos e outros não.

A pistola dará opções para agredi-los ou não fazer nada, mas, saber alternar momentos de agressividade e paz é fundamental para seguir na história.

Em um mundo paralelo como esse, em que tudo ao seu redor não tem o mínimo sentido, faz com que o jogador tente descobrir o que exatamente está acontecendo e aos poucos detalhes são revelados, mesmo que de uma maneira nada convencional.

Fugir do padrão não é obrigatório para criar algo original, mas sem dúvidas é um caminho que compensa seguir se o objetivo realmente for esse, pois as chances de sucesso serão bem maiores.

Essa é uma boa oportunidade para utilizar um grande clássico dos jogos eletrônicos, sim, Mario Bros...

Vamos a história do game: Uma princesa que comanda o Reino dos Cogumelos, habitado por sapos com chapéus em forma de cogumelo (é isso mesmo, os toads não são mushrooms!) é raptada por um dragão gordo que cospe fogo e tem um casco cheio de espinhos, que é o rei de um reino que possui um exército comporto de tartarugas, goombas (que se parecem com aquele doce, o Dan Top), plantas carnívoras que cospem bolas de fogo e várias outras criaturas bizarras.

E quem é o herói disso tudo? Um encanador (ex peão de obra) italiano bigodudo, barrigudo e baixinho que fica grande ao encostar em cogumelos e joga bolas de fogo quando encosta em uma flor, além de teleportar-se através de canos e dar saltos bem longos (...)

Outra história com elementos sem pé nem cabeça, responsável pelo nascimento da franquia de games mais famosa da história, afinal de contas, games e imaginação são uma ótima combinação!







Conselho n° 9: Use grandes games do passado como referência!

É notável que a Enterbrain se baseou em grandes RPGs do passado para criar o RPG Maker, não só pelas características dos personagens que são comparáveis com as classes mais famosas desse universo, como a estrutura básica disponível para a construção do jogo, que envolve o database e os recursos gráficos e sonoros (que são claramente voltados para um estilo mais clássico de RPG).

Tendo isso em vista, porque não investir um pouco mais no passado? Porque não tentar resgatar um pouco aquele sentimento agradável que tínhamos ao jogar um RPG das antigas? Porque não trazer os pontos positivos que aqueles jogos possuem de volta à tona?

Encarnando totalmente o espírito da coisa, até demais por sinal, temos como exemplo:

Final Fantasy - Blackmoon Prophecy	
Engine	RPG Maker 2003
Criador	Daniel Babineau
Disponível em	http://rpgmaker.net/games/427/
Preço	Grátis
Descrição	Quem já jogou as antigas versões de Final Fantasy irá se sentir em casa com essa versão feita de fã para fã!



Final Fantasy Blackmoon Prophecy é um fã game que se baseia nos jogos mais antigos da série, mais precisamente entre os episódios 1 e 6.

A história se assemelha muito à vista no primeiro episódio da série, envolvendo a busca pelos cristais que estabilizam a paz no mundo e os heróis precisam partir em uma jornada para recuperá-los. Apesar de básico e clichê ao extremo, nesse caso aqui é valido, levando em consideração que esse game foi feito com o objetivo de homenagear os antigos episódios da série e tentar trazer de volta aquele sentimento de nostalgia que os fãs. Não só da série, como de qualquer RPG das antigas que tanto adoram. O visual ficou muito semelhante ao de Final Fantasy 4, assim como o início da história que tem dois cavaleiros que lembram bastante Cecil e Kain, que estão em um castelo com a música tema do reino de Baron. Mas o sistema de batalha é mais voltado a Final Fantasy 5, tanto nos comandos da batalha quanto nos sprites dos personagens.

A trilha sonora envolve diversas melodias desses episódios, entre elas, o famoso tema de abertura tocado na tela de introdução da história. Essa, por sinal, se assemelha bastante com a de Final Fantasy (o primeiro, do NES).

Já houveram tentativas frustradas de criar uma versão de Final Fantasy no RPG Maker, mas boa parte delas foi simplesmente por desistência, enquanto que outras ainda hoje estão em andamento.

Esse conselho de buscar referências do passado não significa que, para isso, fã games devam ser criados, mas sim, que os elementos que tornaram esses games memoráveis precisam ser levados em conta na hora de botar as ideias no maker.

Jogadores da nova geração (que podemos considerar da era 128 BITS em diante), dificilmente tiveram (ou não tiveram) a oportunidade de experimentar algo que possua uma característica marcante, algo único não visto em outro jogo, algo capaz de fazer o jogador querer finalizar o game novamente e a ´serie Final Fantasy é uma das poucas que conseguiram isso (sim, "conseguiram", pois essa já não faz mais isso...).

Se for criar um fã game, faça jus ao nome do jogo em questão!







Conselho n° 10: Se quiser impressionar, faça o melhor que puder!

Que uma coisa fique bem clara: a tentativa de impressionar não deve ser pensada como aumento do próprio ego, mas sim, como uma forma de reconhecimento por tanto esforço.

É dessa forma, com humildade e muito esforço, que um projeto conseguiu impressionar os quatro cantos do mundo maker, que foi:

Aëdemphia	
Engine	RPG Maker 2003
Criador	Sylvain Dolisi
Disponível em	http://www.aedemphia-rpg.net/news-2012-11-30-sortie-de-la-demo-95.html
Preço	Grátis
Descrição	Uma verdadeira obra-prima feita no maker que dispensa comentários...



Provavelmente o melhor game de RPG Maker até hoje, Aedemphia não poderia deixar de servir como esse exemplo, pois tudo nele é de extrema qualidade.

No jogo, você controla Irzyka, uma asiática que viaja entre mundos, através de uma história em que suas escolhas irão determinar o resultado da aventura.

O jogo não está completo ainda, mas já está um estágio bem avançado de produção e a próxima versão já pode ser a definitiva.

Aedemphia é um projeto inspirado na era de ouro dos RPGs (16-Bits) e leva como referência títulos de peso como a série Final Fantasy, Chrono Trigger, dentre outras.

Se não fosse pela engine utilizada, esse game poderia ser considerado profissional pela qualidade do conjunto, principalmente no que diz respeito a parte gráfica, que está perfeita, com cenários que parecem pinturas de tão lindos que ficaram.

Em termos de jogabilidade, a ideia básica de Aëdemphia é fornecer uma mistura de RPG ocidental (Fallout, Planescape: Torment, Baldur...) e os RPGs asiáticos (Final Fantasy, Chrono Trigger...) dando maior liberdade de ação e de escolha, tanto ao explorar quanto ao lutar.

Aëdemphia possui um sistema de reputação que afeta diálogos complexos, missões e os preços dos itens na loja, bem como características diplomáticas para cada personagem.

Cada personagem tem suas próprias habilidades e o desenvolvimento delas fica por conta do jogador.

Os personagens também têm diferentes equipamentos: Arniok, por exemplo, usa duas armas e um escudo.

O jogo é focado na história, sendo assim, não espere encontrar mini-games ou coisas do tipo. O estilo desse game é o bom e velho lutar, explorar e dialogar.

Aëdemphia pode ser jogado mais de uma vez sem problemas, pois dificilmente uma jogatina será igual à outra pela grande quantidade de escolhas que o jogador deve fazer para seguir a aventura.

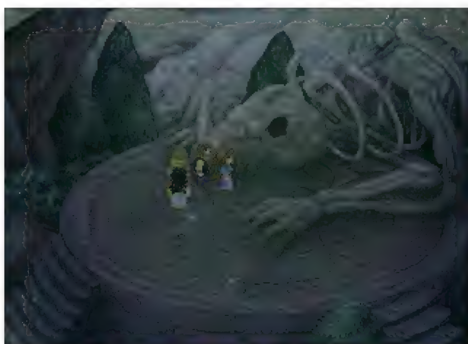
Referente a essas escolhas, o cenário oferece muitas bifurcações que de acordo com suas decisões vai levar você a situações terríveis ou finalidades decididamente positivas! Tudo depende de você.

Outro ponto muito legal são as animações em desenho animado que ocorrem com uma boa frequência e são muito boas. Só por elas já dá pra se ter uma base do que está acontecendo.

O projeto é realmente incrível, mas não pensem que foi fácil criar isso: nada mais nada menos do que 9 anos já foram gastos nesse projeto e mesmo assim seu criador está decidido a lançar a versão completa.

Por ser um game com tantos atributos positivos e feito com uma dedicação que pouquíssimos possuem, não poderíamos deixar de homenagear esse belíssimo projeto com um destaque em nossa capa como pode ser conferido na ilustração da protagonista Irzyka feita pelo criador do game.





Esse último conselho é muito importante e também é o que deve ser mais lembrado na hora de criar um jogo e até mesmo no dia-a-dia de cada um.

Sempre estivemos tão mal assim no maker em território nacional?

Pior que não gente, mas não mesmo!

Provavelmente makers mais novos não fazem ideia de como o Brasil era forte no RPG Maker antigamente, mas precisamente na famosa "era de ouro" que pode ser considerada no período entre o RPG Maker 2000 até o RPG Maker XP, onde projetos realmente dignos de elogios eram criados e concluídos como é o caso de gran-



des clássicos como Memories of Mana e Vila do nevoeiro, que já receberam muitos elogios inclusive lá no exterior onde foram postados.

Qual o motivo de ter citado justamene esses dois? Simples: enquanto lá fora eles foram bem elogiados pelo ótimo conteúdo que foi gerado em uma engine como o RPG Maker, aqui no Brasil dividiram opiniões, em que uns ressaltavam as qualidades e apontavam um defeitinho ou outro de forma construtiva, enquanto que outros que se achavam experientes na criação de jogos, além de super críticos, simplesmente destruíram esses jogos com argumentos sem fundamento e extrema dor de cotovelo por nunca terem demonstrado capacidade o suficiente para criar algo do mesmo nível e, se possuem, então são preguiçosos.

Como esse é um assunto que divide opiniões, vamos deixá-lo de lado e voltar um pouco nas eras do maker, mais precisamente no começo do problema: O surgimento do RPG Maker VX, que facilitou bastante o uso do programa e acomodou os usuários brasileiros. Desde então, quase não se vê jogos completos que causem algum impacto. Por outro lado, projetos extraordinários surgiram nesse período,



mas muitos mesmo!

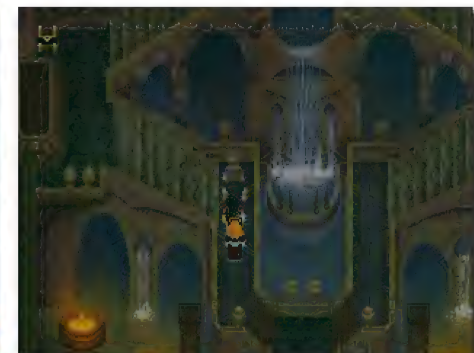
O grande problema é que não passaram disso, de projetos, ou melhor, de tópicos bonitos, pois nem versões demo possuiam.

Durante esse tempo, muitos projetos de qualidade foram cancelados causando muita frustração por parte dos fãs que ficavam cheios de expectativas com previsões de lançamentos que eram feitas e depois o projeto era cancelado por algum motivo sem muito nexo.

O caso mais famoso é o de Ergo Proxy, que causou uma enorme expectativa não só no Brasil como também mundo a fora pela qualidade absurda de suas imagens e informações contidas nos tópicos, além de vídeos mostrando diversas partes do jogo e anúncio da primeira versão beta, mas o final disso tudo foi o cancelamento inesperado do projeto e uma enorme decepção por parte da "midia maker" que não chegou nem a conhecer o que poderia revolucionar as coisas nas







comunidades nacionais.

Estão percebendo que os brasileiros podem fazer o Brasil se igualar a outros paises mas não o faz por sempre criarem barreiras? Aëdemphia é a prova ideal para disso, um projeto que já dura uma década, possui uma excelente versão jogável e nunca dá sinais de cancelamento e é só uma pessoa produzindo o mesmo.

Agora que concluimos os 10 conselhos, que tal respondermos as duas questões na primeira página dessa matéria?

1° O que eles tem que nós não temos?

Uma única palavra responde tudo: vontade. Isso mesmo, digam o que quiserem, mas o fato é que os brasileiros são muito acomodados não só com o Maker mas com muitas outras coisas. Claro que sempre tem um ou outro que se esforça e merece respeito, mas a grande maioria só faz algo quando realmente precisa ou quando tem algum "prêmio" envolvido no meio, mas nunca por que realmente gosta e isso é muito claro em muitos casos do maker.

2° Porque raios não são lançados tantos projetos bons por aqui quanto são por lá?

Apesar da resposta anterior, podemos dizer que o brasileiro é muito talentoso e criativo, mas acaba se preocupando apenas com o lado financeiro e se rebaixando quando acredita que algumas coisas não foram feitas para serem usadas aqui no país, mas sim em outros lugares e a mídia ajuda a causar esse problema quanto intitula o Brasil como país do futebol, ou do samba ou do FUNK (esse último é digno de vergonha...) e a grande maioria vai nessa onda e ignora a arte, a tecnologia e diversas culturas interessantes como a japonesa e se fecham nesse ciclo sem rumo e ficam presas a essas coisas.



E o que isso interfere no Maker? Simples, falta de interesse...

Brasil, mostre a sua cara!

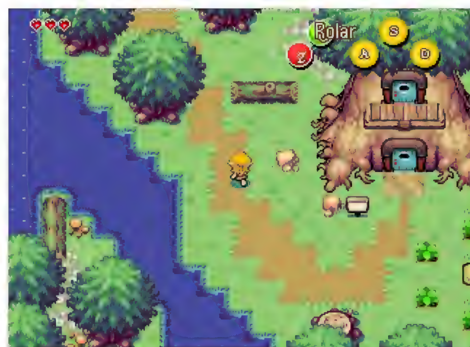
Depois de observarmos tantos exemplos de qualidade vindos de fora - e ainda tem muitos outros por lá, mas só foram utilizados os que estavam em versões full (com exceção de Aedemphia) - é muito chato saber que a maioria dos projetos nacionais estão em um nível muito inferior e, quando surge um grande projeto, o autor do mesmo acaba desistindo, tanto que dá para contar nos dedos os jogos em versão full que realmente são bons aqui no Brasil.

O grande problema é a falta de foco dos membros, pois, essa história de falta de tempo para se dedicar ao projeto não é válida em 90% dos casos. O que um(a) jovem de 13~17 anos estaria fazendo que tomasse tanto tempo? Trabalhando? Ou provavelmente compartilhando algo muito "importante" no Facebook?

Não aceitem isso como uma crítica, afinal de contas, cada um faz o que quiser, mas o Brasil precisa do apoio de quem realmente gosta de RPG para crescer não só na área de RPG Maker, mas na de games em geral, e se não tivermos pessoas dispostas a se esforçarem por isso, nunca sairemos dessa situação e ficaremos sempre atrás dos outros países. Precisamos de makers de verdade, que realmente querem criar um jogo e não de simples usuários de redes sociais intencionados em apenas receberem algum tipo de fama por algo que façam.







Criando Personagens Inesquecíveis II

Dando continuidade a matéria da edição anterior, agora iremos aprender a criar relacionamentos entre os personagens.


Vegeta e Goku - Eternos rivais em Dragon Ball Z

TEXTO: AVATAR

Neste artigo, quero apresentar uma forma de criar personagens inesquecíveis que quase foi esquecida dentro do mundo dos jogos. Linda Seger fala em seu livro: "As personagens raramente existem de forma isolada. Para muitos filmes e seriados, a história se desenvolve da interação entre as pessoas". O escritor Leonard Tourney resalta esta afirmativa dizendo o seguinte: "Os casais tornam-se cada vez mais importantes na ficção e nos filmes". Observe a vida real. Pegue como exemplo você mesmo. Note que você possui centenas de relacionamentos. Talvez milhares de relacionamentos com outras pessoas.

Nos jogos, a coisa não é tão diferente de um filme. Um jogo não passa de um filme. É como uma história sendo contada, onde existe uma grande iteratividade. Então o relacionamento entre as personagens se torna fundamental para que suas personagens ganhem vida e conquistem a memória do público.

Mas o que é necessário para surgir um relacionamento entre duas pessoas? Vejo muitos falando de uma tal de "química". Já vi até mesmo na televisão pessoas comentando assim: "Conheci fulano, mas não rolou nenhuma química entre nós". Isso significa que o relacionamento não foi pra frente. Esta "Química" decorre da combinação dos seguintes elementos:

1. As personagens têm algo em comum.
2. Existe um conflito que ameaça separá-las.
3. As personagens possuem características opostas.
4. As personagens têm potencial para mudar umas às outras para melhor ou pior.

Mas então chegamos a um dilema. Como equilibrar as coisas? Achar o ponto ideal é muito importante para criarmos personagens consistentes. Para isso precisamos responder à pergunta: Como fazer para evitar pôr conflito demais e atração de menos?

Como Encontrar o Ponto de Equilíbrio entre Atração e Conflito?

Equilíbrio nos Filmes

Encontrar o ponto de Equilíbrio em filmes é fácil. Observe que muitos filmes começam a história com um conflito que será resolvido no decorrer da trama e acaba terminando num final feliz (atração). É basicamente isso. Não tem segredo.

Equilíbrio nos Seriados

Aqui existe um problema, que é o tempo. Seriados têm a tendência de ficarem no ar, em média, durante cinco anos. Alguns chegam a dez anos. Isso acaba protelando a solução do relacionamento. Se a atração acontecer cedo, pode acabar com o drama e a vibração. Se existir muito conflito e pouca atração, as personagens podem se tornar antipáticas, e isso é exatamente o que não queremos.

James Borrows teve um problema em Cheers, onde um personagem conquistador tentava se aproximar de uma outra personagem. Se o conquistador não conseguisse o que queria, então ele não seria bem-sucedido em sua característica principal. Isso acaba com a consistência do personagem. Então ele deve, sim, conseguir ser bem-sucedido na conquista. Mas, depois de um tempo, James Borrows achou que seria bom separá-las novamente (gerando um novo conflito). Isso é comum em seriados.

Equilíbrio nos Livros

Os livros possibilitam uma liberdade maior, pois geralmente nos dão

todo o tempo do mundo para a criação de nosso roteiro. Mas, neste caso, um livro segue por dois caminhos dependendo de quantas páginas ele terá. Se for um livro curto, ele se assemelha a um filme. Se for um livro grande ou uma espécie de trilogia, então ele se assemelha a um seriado. Então, é só adaptar de acordo com a necessidade. Apesar disso, a grande maioria dos livros são únicos e curtos. Portanto devemos considerar que boa parte dos livros da atualidade são como filmes.



A amizade sempre dava força aos cavaleiros

Equilíbrio nos Jogos

Um jogo sempre é um problema, pois ele tem múltiplas caracteristicas. Mas quase sempre um jogo proporciona ao jogador um desafio a ser superado. Eu diria que 99% dos jogos são assim. Um desafio é dado ao jogador. Isso é o conflito. No decorrer do jogo, novos desafios podem surgir (novos conflitos) e estes podem ser resolvidos terminando ou não em atração. Neste caso a atração acaba ficando esquecida em muitos jogos. Isso é triste, pois muitas histórias boas são transformadas em jogos e acabam perdendo a magia. Quantos jogos você jogou dos quais nem se lembra do nome do personagem?

Este problema foi muito comum entre os anos de 1990 e 2000. Até que esta situação começou a mudar. Na virada do milênio, tivemos um avanço grande em tecnologia, o que proporcionou uma explosão de gráficos extraordinários. Isso causou a perda de diversão dos jogos. Não havia relacionamento algum. Até que muitos jogos fracassaram. Depois de um tempo, surgiram as engines gráficas, onde os criadores de jogos começaram realmente a se preocupar com o importante, que é a história, os relacionamentos, as personagens. Então mais uma vez voltou a preocupação com o equilíbrio entre conflito e atração.

Barreiras

Conflitos podem ser criados com barreiras. Atrações podem ser um desafio a ser vencido superando barreiras. As barreiras são obstáculos como, por exemplo, uma atração que é limitada pela barreira patrão/empregado. Outro exemplo é uma atração limitada pela barreira entre dois sócios (geralmente tenta-se evitar misturar emoções e negócios). Mas as barreiras limitando as atrações e gerando conflitos são enfatisadas com o contraste. Em jogos, este contraste deve ser usado com frequência.

O Contraste no Relacionamento das Personagens

O contraste ajuda a enfatizar os relacionamentos. Adicione contraste sempre que puder. É fácil fazer isso, basta se imaginar comendo batatas fritas. Você sabe que faz mal, mas também gosta de comer. Ou imagine um fumante. Você diz para ele que o cigarro faz mal, mas ele diz que gosta e continua a fumar. Isso é contraste... Bem resumido, mas é... Mas tente adicionar contraste entre as personagens. Por exemplo, uma personagem é reservada e a outra é explosiva. Junte as duas e tente gerar um conflito que atrapalhe a atração. Está quase pronto um relacionamento inesquecível. Isso em jogos é um diferencial bastante útil.

Onde se Pode Encontrar Conflito?

Pode parecer difícil conciliar os conflitos com as atrações sem pensar antes nos contrastes, então o melhor a fazer é criar o contraste primeiro. Alguns exemplos de conflitos: carater psicológico ou caracteristicas psicológicas opostas, a falta de objetividade de uma personagem levando a outra a agir, mal-entendidos entre as personagens, etc... Alguns destes contrastes e conflitos podem até mesmo fazer uma personagem alterar a outra.

Como uma Personagem Modifica a Outra?

Para resolver conflitos e vencer as barreiras, muitas vezes é necessário que uma personagem acabe cedendo em relação a outra. É isso que acaba resultando em mudanças em um personagem. Em seriados, se uma personagem é modificada constantemente, isso acaba destruindo o dinamismo da série. Já em filmes e livros, é possivel que esta mudança seja vantajosa. Na série Final Fantasy isso aparece algumas vezes. Em jogos, uma mudança pode ajudar se for usada em pequena quantidade.

Usando tudo isso

Podemos criar personagens usando todos estes elementos: atração,

conflito, contraste e transformação. Ao criar personagens, crie uma lista com as caracteristas de cada uma delas. Exemplo:

João

Solteiro
Sem filhos
Vida em torno dos amigos
Preza a carreira
Defende a lei
É contra o direito de greve

Maria

Casada
Com filhos
Vida em torno da família
Preza a família
Humanitária
Defende o direito da greve


O triângulo amoroso em Tenchi Muyo

Veja quantas possibilidades de histórias podemos criar só olhando a lista de conflitos destas duas personagens. Para ajudar na lista de cada personagem, você pode recorrer ao brainstorm (tempestade de idéias). A partir do brainstorm, talvez seja necessário criar um pouco da backstory de cada uma das personagens. A backstory (detalhes de como criar na ed.01) ajuda bastante nesta parte. Através desta lista, pode surgir a necessidade de se pensar em tranformação. Como cada uma altera a outra. E, dependendo da história, pode haver mais ou menos atração, que pode ser apenas amizade ou um relacionamento amoroso.


Kenshin e Kaoru - O casal em Samurai X

Criando o Triângulo

O relacionamento entre duas personagens pode ser motivado por um conflito que leva a uma terceira personagem. Isso é um triângulo. Gerenciar esta parte é bem complicada e geralmente usam bastante contraste.

Em triangulos amorosos, o homem ou a mulher solitária se vêem confrontados por uma escolha. O drama se baseia na dificuldade em fazer esta decisão. Os melhores triângulos acontecem quando cada personagem age com determinação e intencionalidade. Essa intencionalidade cria o conflito. Cada conflito revela insegurança, falhas de caráter, decisões inadequadas e emoções precipitadas. Falhas e defeitos existem porque uma das personagens é governada pelo lado sombrio de seu carater. Para fortalecer o triângulo, é bom usar algo oculto que as outras personagens desconhecem.

Observe a complexidade do triângulo. Apesar de difícil, fica óbvio que o uso correto de um triângulo é muito bom para a criação de um roteiro, pois adiciona relacionamentos de alto nível. Adicionar o triângulo com sucesso em um jogo pode transformá-lo num épico.

Conclusão

Os relacionamentos são muito importantes em qualquer roteiro. Seja ele um roteiro de filme, seriado, um livro ou jogo. Relacionamentos dão dinamismo e realismo. Isso que faz as personagens serem lembradas. Note que o trinagulo é o mais complexo tipo de relacionamento, mas se bem usado, serão três personagens inesquecíveis em seu jogo. Comece adicionando conflitos que termine numa atração. Se possível, adicione o triângulo e seu jogo terá dois ingredientes importantes para o sucesso.





De ponto em ponto é possível criar qualquer coisa para os seus jogos!

TEXTO: AVATAR


O pixel art é uma forma de arte digital na qual as imagens são editadas a nível de pixels. Este tipo de arte envolve grande dedicação e é criada pintando-se individualmente cada pixel em programas de edição de imagens raster (como o Microsoft Paint ou o Photoshop).

No RPG Maker, existem muitos especialistas em pixel art. Esta é a forma mais básica e utilizada para a edição/criação de recursos para os nossos jogos. Devido a isso, existe uma grande importancia em explorar este tema.

Mas, antes de tudo, devemos saber o que é um Pixel. É muito simples. Um Pixel é a menor unidade que um monitor (não necessariamente) de computador consegue exibir. Neste artigo pretendo mostrar algo bem introdutório que só contém a base da isometria em pixel art, mas que pode ser de grande importancia para muitos iniciantes.

Surgimento

Nos anos 80 começaram a surgir os video games. Naquela época era difícil descobrir que criatura era Zelda se a única referência fosse o jogo. Quem jogava nesta época via gráficos quadradões e sem efeitos. Desde o Atari, todas as rodas de carros eram invariavelmente quadradas. Até mesmo os rostos das personagens eram quadrados.

A partir daí, as coisas evoluíram rapidamente. Vieram outras espécies de ping pongs, jogos espaciais, dentre outros como o surgimento do Mr. Pac Man; em cada um desses novos jogos, os desenhos foram se tornando mais complexos e coloridos, acrescentando cenários e detalhes... sempre aquadradados, mas, ainda assim, alucinantes. Aos poucos as imagens iriam se aperfeiçoando e ficando cada vez menos quadradas.

Com o aprimoramento das interfaces dos computadores e a democratização gradual dos computadores, programas como o Paint se tornaram uma opção bem acessível para quem queria criar alguns desenhos.

Já o termo pixelArt foi usado pela primeira vez por Adele Goldberg e Robert Flegal, da Xerox, em 1982 numa compilação de artigos editada pela ACM (a Associação para Maquinaria da Computação em tradução livre para o português) embora dez anos antes Richard Shoup, também da Xerox, já houvesse pensado no conceito. Mas, independente da paternidade, fato é que a técnica já estava consolidada: edição de imagens, sem aplicação de filtros ou modos especiais de renderização através da alocação cuidadosa de cada pixel com o auxilio de uma ferramenta que se assemelhe a uma caneta de pontos até que se obtenha o resultado necessário. A única "ferramenta extra" é qualquer um modo de ampliação da imagem em questão. No final, tudo deve ser armazenado na mais baixa compressão possível, assim, será atribuído à cada pixel a sua cor mais exata.

Os Dias de Hoje

Hoje, programas como o PhotoShop modificaram bastante a forma de se encarar essa arte digital; na realidade, ela ficou mais refinada, contando com novas técnicas e estilos além de novos usos como em animações, avatares, ícones para desktop e personagens de mundos virtuais e jogos para celulares. Os profissionais em atividade são poucos se comparados aos demais artistas digitais, mas a qualidade e paixão com que pacientemente "montam" as figuras cativam até os mais ferrenhos entusiastas das novidades da área.

Colocando a Mão na Massa

Uma das áreas mais interessantes do pixel Art é a isometria, visto que ela proporciona um ângulo bem fixo sobre o qual visualizamos a cena o que permite imensas aplicações praticas desde RTS's (jogos de estratégia real time) a RPG's. Foi na industria primordial dos videogames que este

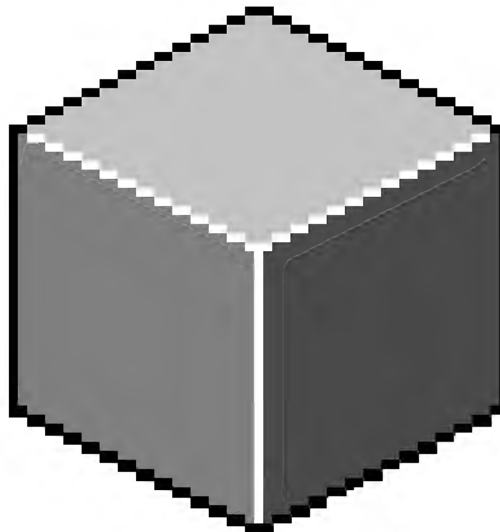
tipo de arte cresceu e floresceu.

Agora, vamos deixar de enrolação e partir para o que realmente interessa: aprendermos um pouco mais sobre a criação de recursos usando o Pixel Art Isometrico. Portanto... vamos por a mão na massa e, para isso, vamos conhecer um pouco mais sobre os seguintes temas:

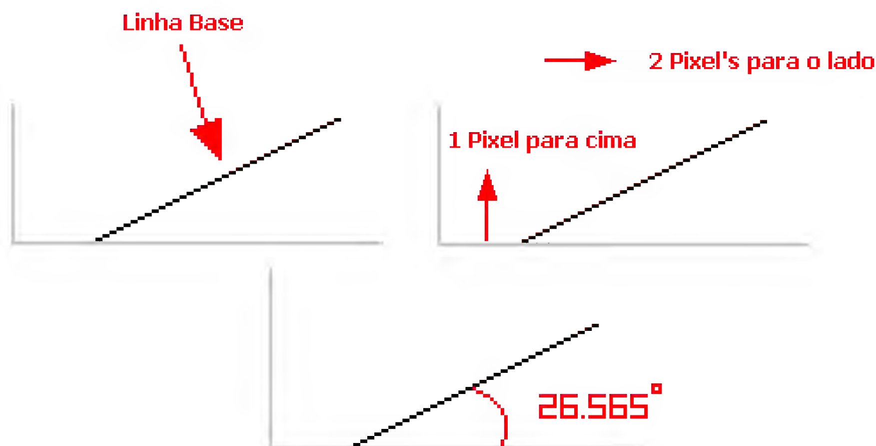
1 - Perspequitiva
2 - Cubos
3 - Pirâmides
4 - Cores

Perpectiva Isométrica

Isometria nada mais é do que uma maneira de reproduzir imagens em 3 dimensões em ambientes de 2 dimensões onde os ângulos entre 2 eixos são iguais a 120º. Aqui vai uma imagem pra ilustrar o que eu tô falando:



Perspectiva isométrica é aquela em que ambos os lados da imagem fazem um ângulo de 30º com o observador que está colocado no centro do papel ou monitor. No entanto no computador não é possível fazer um ângulo de 30º usando pixeis logo temos de usar um ângulo aproximado entre aproximadamente 26º e 27º. Em teoria, o angulo formado seria de 30º, mas se nós formos desenhar dessa maneira e sem anti-aliasing os pixels ficam quebrados e com uma aparência meio estranha, então adotou-se esse esquema de desenhar 2 pixels a cada subida na vertical que na verdade forma um ângulo de 26.565º.



Mas porque não devemos usar os 30º? É bem melhor explicar com imagens. observe a figura abaixo:

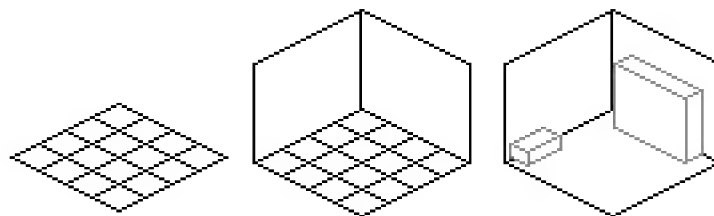


Note que 30° gera figuras um tanto bagunçadas, enquanto os 26.565° fica muito mais linear.

Numa imagem isométrica os 3 eixos são desenhados com os mesmos ângulos, por isso o nome isometria (iso de igual, metria de medida). Não se preocupe porque essa parte matemática de isometria é mais importante pra criaçao de tiles complexos ou outras construções diferentes, nesse texto eu vou me focar em falar da parte mais simples, sem a matemática toda, o que já é suficiente pra criação de imagens satisfatórias.

Uma dica: primeiro crie a rua, depois faça um quadrado que será o quarteirão onde vai encaixar o edifício e por fim crie o edifício num arquivo separado que mais tarde será colocado de novo no arquivo principal substituindo o quadrado do quarteirão. É um esquema estilo "Montar Blocos" para construir a imagem. Desta forma não ficamos desorientados e preocupados com um curto numero de undos.

O mesmo vale para interiores. Faça a grade e comece por ela. Exemplo:



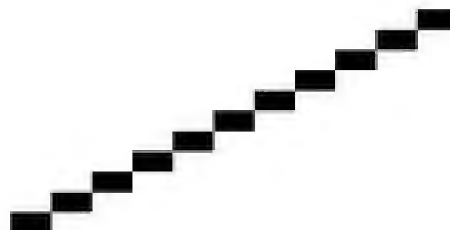
Lembre-se que cada pixel vai corresponder a um undo logo grave as suas alterações sempre que termine uma secção por mais insignificante que esta pareça.

Cubos

Agora vamos criar um cubo. Unidade básica para qualquer "pixel artist". Para isso devemos começar pelas linhas. O conceito da linha em Pixel Art Isométrico é muito simples: 1 para cima, 2 para o lado.

Vamos então abrir o Paint e fazemos: Ver –> Zoom –> Personalizar e escolhemos 800%

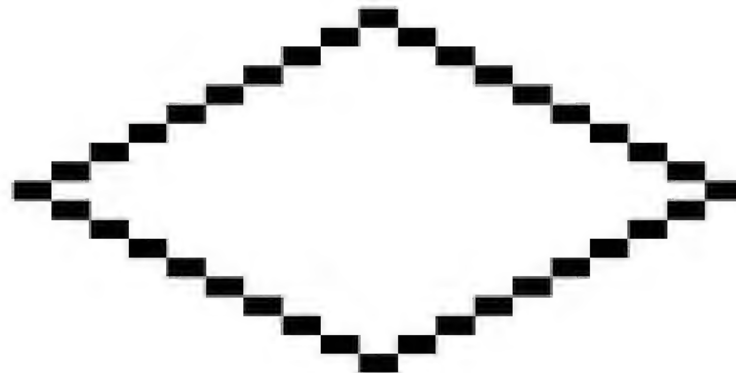
Sugiro que usem uma imagem pequena (entre 100x100px e 200x200px) para começar e preparem-se para fazer a primeira linha. Como já disse: 1 pixel para cima, 2 pixeis para o lado. Devem obter algo como isto:



A partir de agora todas as linhas retas que vamos fazer em Pixel Art serão feitas desta mesma forma. vamos avançar e fazer um pequeno quadrado, comece por adicionar mais um lado:



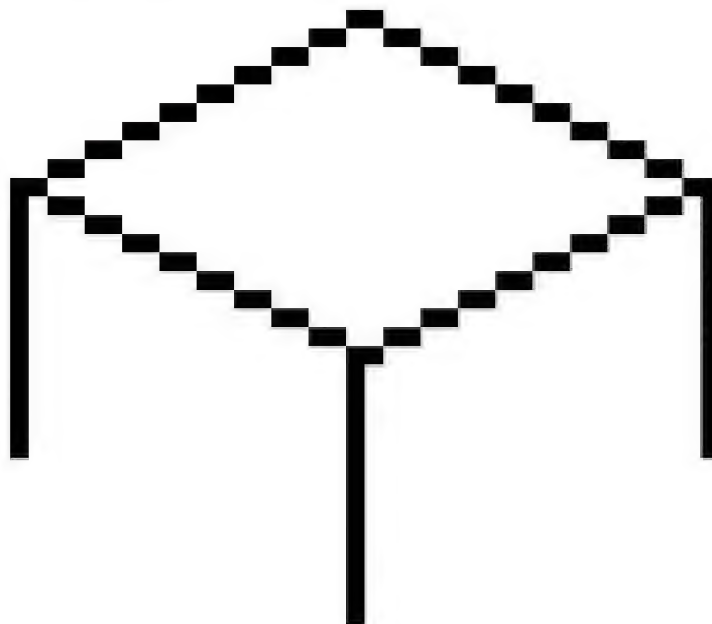
Ok agora que já temos dois lados e sabemos o tamanho de cada um dos lados vamos completar com os outros 2 (em último caso copiem um dos lados e cole no outro lado). Nosso resultado deve ser o seguinte:



E pronto temos um quadrado feito, se quiserem façam: ver –> zoom –> tamanho normal, para ver como fica um pequeno quadrado em perspectiva.

Uma boa sugestão seria copiar esta imagem varias vezes e elaborar uma pequena grade semelhante a um tabuleiro de xadrez sobre onde vamos trabalhar. Não é fácil faze-lo no Paint, então é necessário criar novas linhas à mão em vez de copiar. Para facilitar sugiro que usem um software mais profissional como o GIMP.

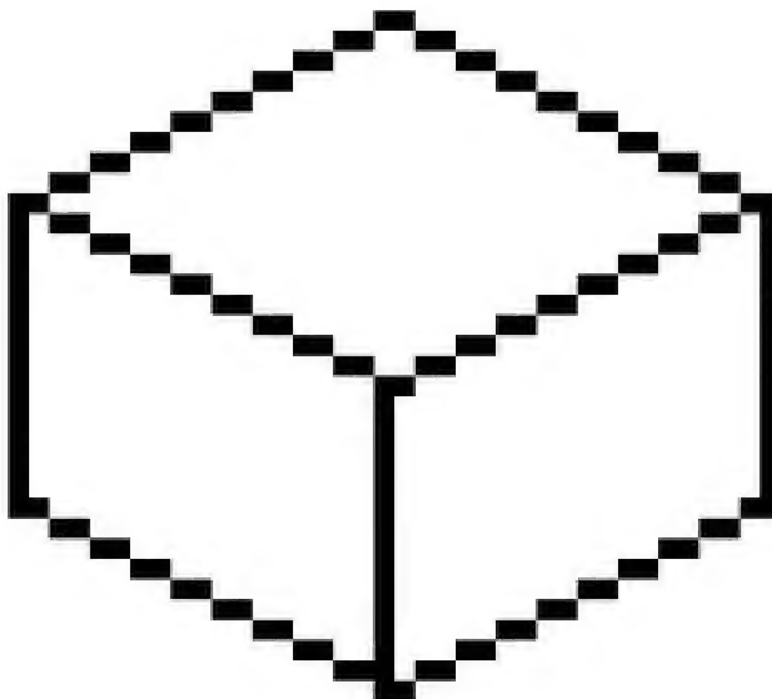
Mas vamos continuar avançando... Um quadrado não é muito útil: queremos cubos. Então vamos aproveitar este quadrado já feito para completar o cubo:



Esta não é a melhor forma. O correto seria começar de baixo para cima. Mas para quem está iniciando, o melhor é evitar confusões geométricas, então vamos pelo lado mais fácil (didaticamente falando).

Atenção: As 3 arestas verticais visíveis devem ter exatamente o mesmo tamanho, por isso contem a quantidade de "pixels" e assegurem-se que têm o mesmo número ou surgirá um cubo estranho e distorcido. Notem também os locais onde as 3 arestas se encontram com o quadrado do topo, é importante ficar igual à imagem se planeja usar a iluminação que veremos a seguir.

Vamos então completar o nosso cubo:



E aqui está o nosso cubo completo vamos passar á próxima fase.

Pirâmides

Para pirâmides, vamos precisar fazer linhas diagonais e aqui as coisas começam a ficar um pouco mais complicadas, não tanto como as esferas ou os círculos, mas um pouco mais complexo do que um simples cubo.

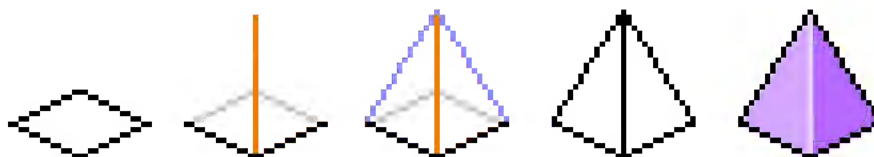
Vamos começar por uma pirâmide quadrangular, a partir de agora vou pedir para que examine as imagens abaixo, uma vez que se torna complicado explicar passo a passo estes sólidos.

Pirâmides:



Tenho uma observação quanto as pirâmides, observe bem a priâmide anterior observe que elas estão irregulares. Como corrigir isso? Simples! Crie um quadrado com a base de 3 pixels. Se não fizer assim fica difícil achar o meio e a pirâmide sai irregular.

Observe agora a proxima pirâmide com base de 3 pixels.



O segredo é fazer igual ao da imagem. Então... Mãos à obra.

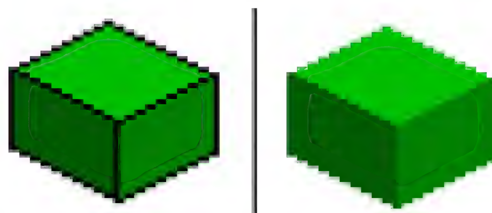
Cores

Finalmente vamos dar cor à nossa primeira criação: o cubo.

Primeiro têmos que descobrir a nossa fonte de iluminação. A regra geral é da direita para a esquerda e de cima para baixo, ou seja. do lado direito superior está o sol imaginário e do lado esquerdo estão as minhas sombras imaginárias. O oposto também é possível, caso deseje inverter. Para falar a verdade, o sol imaginário pode estar em qualquer posição, mas vamos seguir a regra geral.

Já que falamos em sombras deixo aqui uma pequena nota: criar sombreados em Pixel Art usando o Paint é bastante complicado, assim como é complicado criar vidros e superfícies de água. A razão é simples: o efeito de estar na sombra, ou do outro lado de um vidro, ou debaixo da água envolve aplicar um tom mais escuro/azulado à imagem o que significa que têmos que cuidadosamente escolher cores "azuladas". Estas são coisas mais avançadas para que possam ser abordadas neste artigo inicial.

Voltando ao nosso cubo e agora que temos o nosso sol sabemos que o lado mais iluminado obviamente será o que está mais exposto ao sol e neste caso será o topo da imagem, seguido do lado direito, seguido do lado esquerdo que será o mais escuro. Vejam o meu exemplo de duas formas distintas, a primeira com uma borda e a segunda sem a borda (para aumentar a sensação de realismo):



Como podem observar o cubo do lado direito tem um aspecto muito mais realista do que o do lado esquerdo que poderíamos até apelidar de cartoon. Comparando com tecnologias modernas, podemos defini-las como Cel-Shaded VS Anti-Aliased. Notem também como a face mais iluminada é a superior seguida da direita e por fim têmos a da esquerda que está na penumbra. Isto dá a sensação de que existe uma verdadeira iluminação (sem ela estar na imagem propriamente dita).

Um erro muito comum é que muita gente tem tendência a usar cores puras ou seja cores que apenas dispõem de apenas 1 cor primaria. As cores verde, azul ou vermelho são as 3 cores primarias do espectro solar. Não confunda com as cores primarias das tintas.

Usar cores com apenas uma cor primária é um erro gravíssimo pois resulta em cores berrantes que tornam a imagem desagradável e agressivas aos nossos olhos. Para corrigir isto no Paint é extremamente simples: dividam a paleta de cores em 3 e não usem a divisão que fica no meio.

Para conseguir os gradientes das cores no Paint simplesmente cliquem duas vezes nas cores, escolham "Definir Cores Personalizadas" na janela que surge e usem a barra do lado direito da nova secção da janela subindo para clarear e descendo para escurecer. Nada mais simples.

Conclusão

Espero ter conseguido aqui mostrar o inicio deste tema tão abrangente que é o pixel art isométrico.

Para avançar para algo mais complexo sugiro tentar aprender a criar esferas, círculos, texturas, e por último "pessoas".

Como última nota, aviso que, obviamente as imagens (a maioria) aqui usadas estão ampliadas em 800% e que foi usado o Paint para desenvolver todos os passos. Para um trabalho mais avançado recomendo que obtenham o Photoshop ou o GIMP.

Agora, uma amostra do que é possível fazer com o conhecimento deste artigo introdutório:



Nesta imagem, foi usado apenas cubos e cores diferentes.
Agora quem sabe um dia chegamos a fazer algo assim:



Com muito treino um resultado assim é possível!

Bom trabalho!



Guia de Referência - Consulta Rápida

Nunca devemos pular o básico ou teremos problemas no futuro!

TEXTO: AVATAR



Com este guia de consulta rápida, é possível esclarecer as dúvidas mais frequentes que ocorrem durante o desenvolvimento. Às vezes, detalhes simples são esquecidos e preciosos minutos são perdidos.

É muito comum pensar assim: "Vou usar um array para facilitar minha vida...". Depois de um tempo, percebemos que a sintaxe do array é um pouco mais difícil de lembrar. Aí vem a pergunta: "Como é mesmo que funciona um array???".

E lá se vão mais minutos gastos com uma coisa simples e que deveria "facilitar". É por isso que agora segue o "Guia de Referência" para consultas rápidas com exemplos dos comandos mais úteis.

Exemplos para Consulta Rápida

Inicilaize as Variáveis

Sempre inicialize as suas variáveis. Exemplo:

```
#Ao invés disso:
y = x + 1 # Retorno: 1

#Use isso:
x = 0
y = 0
y = x + 1 # Retorno: 1
```

Motivo: Performance. O ganho pode ser verificado com o seguinte código RUBY:

```
require "benchmark"
include Benchmark

n = 1000000
bm(12) do |test|

test.report("Normal:") do
n.times do |x|
y = x + 1
end
end

test.report("Inicializando:") do
x = y = 0
n.times do |x|
y = x + 1
end
end

end
```

O retorno deste teste (do código acima) é o seguinte:

```
user system total real
Normal: 0.920000 0.000000 0.920000 ( 0.978238)
Inicializando: 0.720000 0.000000 0.720000 ( 0.761112)
```

Ou seja... Inicializando é mais rápido.

```
Booleanos

# Variáveis lógicas (Booleanos)

t = true
f = false
n = nil

t.class #TrueClass
f.class #FalseClass
n.class #NilClass



Strings

# Strings
"Esta é uma string\n"
'Esta também é uma string'

# Concatenando strings
texto = "test" "ando" # texto = "testando"

# Reservando espaços nas strings
$variavel = "RUBY"
nome = "meu nome é #{$variavel}" # nome = "meu nome e RUBY"
nome = "meu nome é \#{$variavel}" # nome = "meu nome e #{$variavel}"
nome = 'meu nome é #{$variavel}' # nome = "meu nome e #{$variavel}"

# Formas alternativas

nome = sprintf("meu nome é= %s", $variavel)
nome = "meu nome é %s" % [$variavel]
```

Para as strings de aspas duplas ainda podêmos usar os seguintes caracteres de substituição:

\t equivale a um "tab" (0x09)
\n equivale a um "newline" (0x0a) (nova linha)
\r equivale a um "carriage return" (0x0d) (retorno de carro, ou seja, inicio de linha)
\f equivale a um "form feed" (0x0c)
\s equivale a um "whitespace" (0x20) (espaço em branco)
\nnn equivale a um "caractere em valor octogonal nnn" (n = 0-7)
\xnn equivale a um "caractere em valor hexagonal nn" (n = 0-9, a-f)

Constantes

Constantes são variáveis que têm seus nomes começados com letra maiúscula. Costuma-se nomear as constantes apenas com letras maiúsculas, mas só é necessário pôr a primeira letra como maiúsculo.

```
Pi = 10

warning: already initialized constant Pi #Aviso que "Pi" é uma constante

puts Pi

10

# Retorna 10 pois, apesar de avisar que "Pi" é uma constante,
# não impede que o "Pi" receba outro valor.
```

Case

```
case $idade
when 0 .. 2
print "bêbe"

when 3 .. 12
print "criança"

when 13 .. 18
print "adolescente"

else
print "adulto"
end
```

Ifs

```
# If de Bloco
if idade <= 1 then
print "Recem nascido"
elsif idade <= 12 then
print "Criança"
elsif idade <= 18 then
print "Adolescente"
else
print "Adulto"
end

# If de Linha 1
sexo = if actor.sexo == "M" then "masc." else "fem." end

# If de Linha 2
sexo = (actor.sexo == "M")? "masc." : "fem."

# If de Linha 3
print "masc." if actor.sexo == "M"

# If de Linha 4
if idade==1 ? print "Recem nascido" : print "Outra coisa" end
```

Unless

O unless é muito parecido com o if, só que ao contrário. Seria como o "if not". Todas as opções do if podem ser usadas também como unless. Veja alguns exemplos:

```
# unless de bloco

unless tem_filho?
compra_cerveja
else
compra_leite
end


# unless de linha

print "Senha Inválida\n" unless valid(password)



For

#Exemplos de for

for i in [1, 2, 3] do
#...
end

for i in 1..10 # de 1 até 10 incluíndo o 1 e o 10
#...
end

for i in 1...10 # de 2 até 9 excluíndo o 1 e o 10
#...
end

pessoas = ['Marcelo', 'Cavaco', 'Ash']
pessoas.each { |pessoas| print pessoas + "\n" }
# Retorno:
# Marcelo
# Cavaco
# Ash

pessoas.each do |pessoa|
print pessoa
print "\n"
end
# Retorno:
# Marcelo
# Cavaco
# Ash



While

#while de bloco

ary = [0,2,4,8,16,32,64,128,256,512,1024]

i=0

while i < ary.length do
print ary[i]
i += 1
end

# while de linha
sleep(60) while io_not_ready?
```

Break e Next
Nos loop's (repetições) como no for e while, é possível parar a execução no meio ou pular para o próximo passo da repetição. Os comandos são break para parar a execução e next para pular para o próximo passo. Todos os comandos que estiverem abaixo do break ou next serão ignorados, sendo que o break força a saída do loop e o next volta para o início e "checa novamente" a condição de saída.

```
Array (vetor)

# Array começa do 0 (zero)
a = [ 1, "olá", 3.14, 1, 2, [4, 5] ]

a[2] # 3.14
a.push("23") # [ 1, "olá", 3.14, 1, 2, [4, 5], "23" ]
a << "22" # [ 1, "olá", 3.14, 1, 2, [4, 5], "23", "22" ]
a.unshift("99") # [ "99", 1, "olá", 3.14, 1, 2, [4, 5], "23", "22" ]
a.shift # [ 1, "olá", 3.14, 1, 2, [4, 5], "23", "22" ]
a.pop # [ 1, "olá", 3.14, 1, 2, [4, 5], "23" ]
a.flatten.uniq # [ 1, "olá", 3.14, 1, 2, 4, 5, "23" ]
a.reverse # [ "23", 5, 4, 2, 1, 3.14, "olá", 1 ]

[ 1, 2 ] << "c" << "d" << [ 3, 4 ] # [ 1, 2, "c", "d", [ 3, 4 ] ]

a[1, 2] = ["a", "b", "c"] # [ 1, "a", "b", "c", 2, [4, 5] ]
a[3, 1] = 55 # [ 1, "a", 55, "c", 2, [4, 5] ]
a[1, 0] = "xyz" # [ 1, "xyz", "a", 55, "c", 2, [4, 5] ]

a = [1, 2]
b = [8, 9]
c = a+b # c = [1, 2, 8, 9]

print a # => [1, 2] (sem mudanças)
print b # => [8, 9] (sem mudanças aqui também)
print c # => [1, 2, 8, 9]



Hash (dicionário)

# Arrays com "índice"

hash = {'Água' => 'molhada', 'Fogo' => 'quente', 'Neve' => 'gelada' }
puts hash[ 'Fogo' ]

hash.each_pair do |key, value|
puts "#{key} é #{value}"
end

# Retorno:
# Água é molhada
# Fogo é quente
# Neve é gelada

hash.delete_if {|key, value| key == 'Água'} # Exclui 'Água' => 'molha

# Após excluir, têmos...

hash.each_pair do |key, value|
puts "#{key} é #{value}"
end

# Retorno:
# Fogo é quente
# Neve é gelada



Tratamento de Exceções

begin
file = open("/temp/script.rb", "w")
# Faz alguma coisa aqui
ensure
file.close
end
```

Classes

Uma das grandes vantagens das classes é o fato de elas serem abertas para alteração. Isso não quer dizer estender a classe, mas alterá-la em tempo de execução.

Por exemplo: Suponha que precisamos de um novo método na classe String do Ruby para retornar a primeira letra. Em outras linguagens, o comum é criar métodos utilitários para realizar a operação. Em Ruby, simplesmente altera-se a classe String para que ela possua tal método.

Exemplo:

```
class String

def primeira_letra
"" << self[0]
end

end

puts "Marcelo Cavaco".primeira_letra

# Retorno: M
```

Agora vamos ver alguns exemplos de classes.

```
# Classe Isolada
class pessoa
def initialize(nome, idade)
@nome, @idade = nome, idade
end
def <=>(pessoa)
@idade <=> pessoa.idade
end
def to_s
"#{@nome} (#{@idade})"
end
attr_reader :nome, :idade
end
group = [ pessoa.new("John", 20),
pessoa.new("Markus", 63),
pessoa.new("Ash", 16)
]
puts pessoa.sort.reverse
# Retorno:
# Markus 63
# John 20
# Ash 16
# Classe com Herança
class pessoa < SerHumano # heranca
include Mamifero # emulando heranca multipla
# cria tanto metodos de leitura como escrita...
#Em java, seria setNome e getNome
attr :nome
```

(OBS: o mesmo código continua na página seguinte)

```
# isso cria o metodo de leitura de estado.
#Em java, seria getIdade
attr_reader :idade

# isso cria o metodo de mudanca de estado.
#Em java, isso seria o setNascimento
attr_writer :nascimento

# "self." antes do nome significa que é um metodo de classe
# ou seja, NÃO poderá ser usado "fora" da classe
def self.comer(comida)
end
# sem "self.", significa que é um método de "instância"
# ou seja, poderá ser usado "fora" da classe
#Em java, seria getIdade
attr_reader :idade

# isso cria o metodo de mudanca de estado.
def timbreDeVoz()
end
# sim, qualquer caracter é permitido usar no nome dos metodos
def correr!()
end
# inclusive, fazer sobrecarga (overload) de operadores
def =(outrovalor)
end
end
# Chamada de métodos
def h
puts "Adoro RGSS"
end
h # Retorna: Adoro RGSS
h() # Retorna: Adoro RGSS
# Valores padrões nos parâmetros
def teste(a, b=0, c="zip")
...
end
```

É isso aí pessoal. Alguma dica ou idéia para adicionar aqui? Pode mandar...

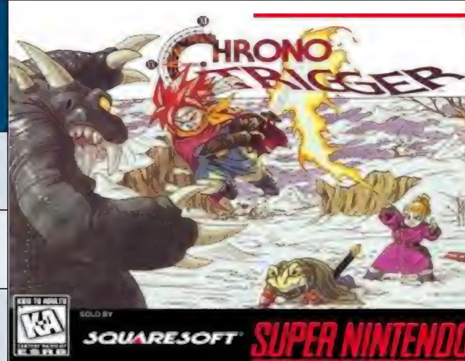


CHRONO TRIGGER®

Seção nova, RPG das antigas! Esse é o Vá de Retrô, que logo de cara nos apresenta o sensacional:

TEXTO: YOSHI

Chrono Trigger	
Console	Super Nintendo
Desenvolvido por	Square Enix
Feino em	1995



A década de 90 é considerada por muitos como a mais importante da história do mundo dos games. Isso é bem relevante, levando em consideração que praticamente todas as tendências que vemos em jogos atuais vieram dessa época de grandes lançamentos que se tornaram inigualáveis.

O Super Nintendo, sem sombra de dúvidas, é o console com a maior biblioteca de RPGs de qualidade, com títulos de muita referência no gênero, muitos deles produzidos pela Square Enix, como o escolhido da vez Chrono Trigger.

Após o enorme sucesso de Final Fantasy 6, a Square decidiu criar um jogo inovador, com elementos novos para o gênero. Para isso, reuniu um time de produção tão bom que até hoje é considerado o The Dream Team (o time dos sonhos), que era composto por: Hironobu Sakaguchi (produtor da série Final Fantasy), Yuji Horii (diretor da série de jogos Dragon Quest), Akira Toriyama (criador de mangás famosos, como Dragon Ball e Dr. Slump), o produtor Kazuhiko Aoki, Yasunori Mitsuda (que era um compositor estreante) e Nobuo Uematsu (músico de Final Fantasy).

A equipe trabalhou focada em criar um game revolucionário com diversos finais, sistema de batalha empolgante, história dramática e trilha sonora envolvente. Com uma equipe dessas, o resultado dificilmente poderia ser outro além de um título excelente, que juntou uma legião de fãs por todo mundo.



A História

"Crono... Crono... Bom dia, Crono!" Essa é a primeira fala dita pela mãe de Crono (sem o "h", mesmo), um garoto espadachim que vivia com ela no ano de 1000 AD (a era contemporânea no jogo), no reino de Guardia. O motivo de ela tê-lo chamado se referia a uma festa na cidade chamada de "feira do milênio", a qual fora realizada justamente para celebrar os 1000 anos da terra. E ele estava ansioso para ir. Ao chegar ao local, se depara com diversas atrações e, no meio da festança, esbarra em uma garota de rabo-de-cavalo loira.

O impacto foi tão forte que cada um voou para um lado. Estranhamente, ela se levantou primeiro e foi ver se ele estava bem. Após fazer isso, percebeu que o seu colar tinha sumido, e Crono encontra o colar e o devolve à garota, que o agradece e se apresenta com o nome de Marle. Então ela pede para que a acompanhasse e nada bobo ele aceita... Entre os eventos dessa feira, os dois se deparam com uma demonstração de uma máquina de teletransporte criada por Lucca, amiga de infância de Crono e muito inteligente, e seu pai Taban.

Após o discurso sobre a máquina, ninguém se ofereceu para testá-la, então Crono tratou de fazê-lo. Tudo certo, ele entrou em um lado e foi



teleportado para o outro. Após isso, Marle quis "brincar" também e algo deu errado: no momento em que a máquina foi ligada, o colar que ela carregava consigo começou a reagir com a energia proveniente da máquina, e uma espécie de portal surgiu do nada, sugando-a e fazendo com que ela sumisse na frente de todos, mas o colar permaneceu no mesmo lugar. Depois desse fato inesperado, Taban dispensa os xeretas, e Crono decide pegar o colar e arriscar tudo em uma tentativa de reencontrar Marle. Mesmo na incerteza, Lucca liga novamente a máquina com a ajuda de seu pai e novamente o portal se abre e suga Crono, assim como aconteceu com Marle, porém esse ficou com o colar e não se sabe como.

Crono aparece no meio de uma floresta e, quando chega à vila mais próxima, percebe que voltou 400 anos no tempo, ou seja, estava no ano de 600 AD (a idade média no jogo). Após descobrir que estava no passado, Crono dirigiu-se ao Castelo de Guardia e soube que a rainha Leene tinha acabado de ser encontrada. Ela o recepciona e pede para ir até o seu quarto para conversarem. Ao chegar lá, descobre que ela não é a rainha Leene, mas sim Marle! Porém, algo estranho começa a acontecer e uma magia misteriosa faz com que Marle suma novamente.



Crono corre desesperado e encontra Lucca, que, se baseando nas cagadas que ocorreram na demonstração da máquina de teleporte, usou sua grande inteligência para criar a Gate Key - uma ferramenta capaz de abrir aqueles portais - para chegar até lá. Depois, ela conclui que Marle, na verdade, é a princesa Nadia do tempo deles e, certamente, uma descendente da rainha Leene. Sendo assim, se algo acontecesse à rainha, que continuava sumida, poderia interferir na existência de Marle, então Crono e Lucca partem para encontrar a rainha.

Por sorte, encontram com um cavaleiro-sapo que se apresenta simplesmente como Frog e completam essa missão: a rainha volta ao castelo e Marle ressurge no mesmo ponto que tinha desaparecido.

Lucca utiliza a Gate Key para levá-los de volta ao presente (1000 AD) e retornam em segurança para o local onde se localizava a máquina de teletransporte. Crono leva Marle de volta ao castelo, mas é logo preso pelos guardas, acusado pelo Chanceler de Guardia de tentativa de sequestro da princesa.

Mesmo que você seja considerado inocente no tribunal (suas ações na feira serão lembradas aqui), o Chanceler dará um jeito de condená-lo à morte. Crono consegue sair da cela após enganar o guarda e durante a fuga encontra Lucca, que correu para ajudá-lo quando soube dos fatos. Juntos, conseguem atravessar o castelo, encontram Marle na saída, que decide unir-se a eles, e fogem para a floresta onde encontram outro portal. Como estavam sendo perseguidos pelos guardas e sem opções, entraram no portal e foram parar no futuro, no ano de 2300 AD (o futuro no jogo), em



um ambiente totalmente apocalíptico. Eles encontram um computador contendo um vídeo do ano de 1999 AD,

que mostra um parasita alienígena gigante que parece um porco espinho surgindo das profundezas da terra e causando uma destruição imensa que acaba com tudo.

Marle convence Crono e Lucca a viajarem pelo tempo para tentar mudar essa história e salvar o planeta. Durante a aventura, encontram diversos aliados, como Ayla - uma mulher da pré-história (65.000.000 B.C), que é muito forte e luta de mãos limpas - e Robô - que é um robô mesmo,



encontrado justamente no futuro, que se une à equipe após ser consertado por Lucca.

Também tem os vilões, como o "porco espinho gigante" Lavos (o chefão do jogo) e o antagonista do jogo, que muitos simplesmente adoram: Magus, um eterno rival de Frog, além de muitos outros que compõem um enredo extremamente carismático.

Como citado, diversos finais...

E são 13! Mas Todos só poderão ser vistos após completar o game pela primeira vez e habilitar a opção New Game +. Dependendo do momento e a maneira que escolher lutar contra Lavos, o que é possível em determinado ponto do jogo, você vê um final diferente, o que adiciona muito em termos de replay.

Mesmo sem utilizar a opção de New Game + já é possível realizar mais de um final, fato esse que deixa muita gente em dúvida quanto ao verdadeiro final do jogo.

Sistemas e Jogabilidade

Justamente por possuir tantos finais e a possibilidade de realizar viagens no tempo, CT dá bastante liberdade para o jogador escolher o que vai fazer e quando vai fazer, pois não possui exatamente uma história linear. Na verdade, é linear até metade do jogo, depois suas ações interferem muito no decorrer dos fatos. Existem muitas side-quests que não estão lá só para encher linguiça, como vemos em grandes games atuais como Skyrim; estão lá e fazem diferença no enredo, isso acrescenta muito em termos de entretenimento.

Outra coisa que é importante ressaltar é o sistema de batalha, que é um dos melhores da história dos videogames! Ao contrário do que era visto em muitos RPGs da época, da própria Square, a luta acontece em tempo real e o inimigo já está visível no mapa, ou seja, sem essa de encontros aleatórios que vemos aos montes em Pokémon. E ainda podemos simplesmente desviar dos inimigos para evitar a luta.



O destaque do sistema de batalha é sem dúvidas a possibilidade de realizar ataques em duplas ou até mesmo com os três personagens que



geralmente resultam em técnicas devastadoras. Cada personagem possui um elemento específico, e isso precisa ser bem avaliado pelo jogador, já que muito inimigo só será derrotado se um determinado elemento for utilizado. Os elementos de cada um são:

Crono – Luz
Marle – Gelo
Lucca – Fogo
Frog – Água
Robô – Físico (alguns ataques têm influência de sombras)
Ayla – Físico
Magus – Sombra

No mais, a jogabilidade de Chrono Trigger contém os mesmos elementos que vemos em vários RPGs, como comprar e vender itens, lutar para ganhar experiência, conversar com as pessoas, ativar switches em dungeons e etc...

Visualmente Falando

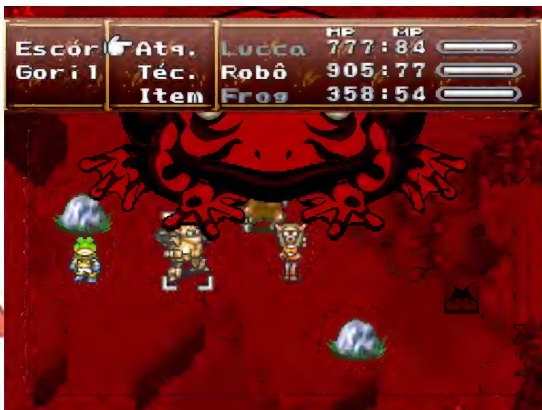
Chrono Trigger possui um dos melhores visuais da era 16-Bits composto por cenários muito bem detalhados e cheios de efeitos, além de ótimos sprites dos personagens / inimigos e animações de batalha fantásticas.

Nos dias atuais, mesmo a Square não produzindo mais RPGs envolventes, não perdeu a capacidade louvável de criar games com ótimo visual

que vem de longa data, e CT é um ótimo exemplo do que ela já fazia antigamente.

Outro ponto que fez a alegria de uns e a tristeza de outros, foi o traço dos personagens feitos por Akira Toriyama, que são exatamente no estilo de Dragon Ball. Ou vocês não acham que o Chrono é a cara do Goku? Ou que a Lucca é bem semelhante a Bulma?

Músicas para os Nossos Ouvidos.
Não é impulsivo dizer que CT é um game que faz bonito em todas as áreas, mas a parte sonora em especial merece um destaque maior, não apenas por ter sido lançada oficialmente em 3 CDs (em 1995, sendo um total de 64 músicas, chamado Original Sound Version) contendo as trilhas do game, como foi relançada em uma versão mais compacta em 1999 (1 CD com 21 músicas chamado Original Soundtrack) e com o recente lançamento da versão DS mais 3 CDs com 74 músicas (Chrono Trigger Original Soundtrack DS Version), fora os diversos remixes que encontramos mundo a fora feitos por fãs e orquestras.
A trilha sonora está facilmente entre



as melhores já compostas para os videogames. Todas se encaixam perfeitamente com o ritmo do jogo, bem ao estilo Nobuo Uematsu. Músicas como Corridors of Time ou Black Omen são ótimos exemplos da imensa qualidade das músicas do game.
Os efeitos sonoros não ficam para trás e garantem uma ótima variação tantos nos cenários quanto nas batalhas.

Algumas Curiosidades
- Chrono Trigger teve duas sequências: a primeira delas é o Radical Dreamers, que mais parece um visual novel em que você toma decisões a partir de textos, e o conhecido Chrono Cross, para Playstation, que tem mais de 40 personagens que não chegam nem perto do carisma dos 7 jogáveis em CT;
- O jogo é tão bom que nem mudaram muita coisa nos remakes para PS1 e DS;
- Apesar do grande sucesso, se tornou uma série esquecida pela Square;
- Visualmente os personagens lembram demais os de Dragon Ball, mas seus estilos são totalmente diferentes.

Finalizando...
Por mais que fãs saudosistas digam o contrário, a Square precisa rever seus conceitos e parar de ficar encostando tantos games de qualidade para dar continuidade a sua série principal, Final Fantasy, que por sinal entrou em declínio por se focar demais no visual e deixar de lado a “essência” que o jogador sentia ao jogar as versões mais antigas. Não só Chrono Trigger, mas também a série Mana foi esquecida e isso é triste de se ver, ainda mais por serem títulos que certamente trariam ótimos frutos nessa nova geração de consoles.
RPGs como Chrono Trigger estão entre aqueles jogos que marcaram a infância de muito gamer experiente por conter uma jogabilidade inovadora tanto em batalha quanto na exploração dos mapas, visual impecável se tratando de uma plataforma 16-Bits, enredo dramático que envolve o jogador do inicio ao fim em uma aventura cheia de escolhas e trilhas sonoras que, combinadas com os acontecimentos do game, são capazes de fazer muita gente se emocionar de diversas formas diferentes, o que de fato é algo que não é mais visto nos dias de hoje.
A verdade é que o gênero RPG não é mais o mesmo após tanta evolução gráfica, isso é perceptível ao notarmos a baixa safra de lançamentos atualmente no mercado dos games e os que são lançados, adotam um estilo



mais voltado para a ação em termos de jogbilidade.
Como a moda atualmente é jogos de ação frenética com gráficos mais reais possíveis e objetivos que estão lá só pra dizer que o jogo tem história, por mais fraca que seja (pergunta pra um jogador de Batllefield se ele gosta do modo campanha por exemplo...), tudo acaba girando em, torno da ação do game e disputas entre jogadores, sejam elas locais ou multplayer.
Como as empresas de games querem vender, dão ao público o que eles querem e nisso o RPG atual perdeu o sentido.
Temos o RPG Maker em mãos para ao menos tentarmos trazer de volta os grandes elementos clássicos que tornaram esse gênero tão adorado por muitos, mas isso vai depender de todos, inclusive vocês, caros leitores e makers, para que isso seja possível, pois, se vocês não são realmente fãs de RPG, provavelmente nunca criarão um game completo no maker e não ajudarão em nada nessa tentativa de trazer o RPG verdadeirode volta.

Vampiro: O Lado Negro dos Homens

Muitos projetos de qualidade , apesar de muito promissores, não chegam a ser lançados. Isso é algo que sempre ocorreu no mundo maker e temos aqui um grande exmplo disso!

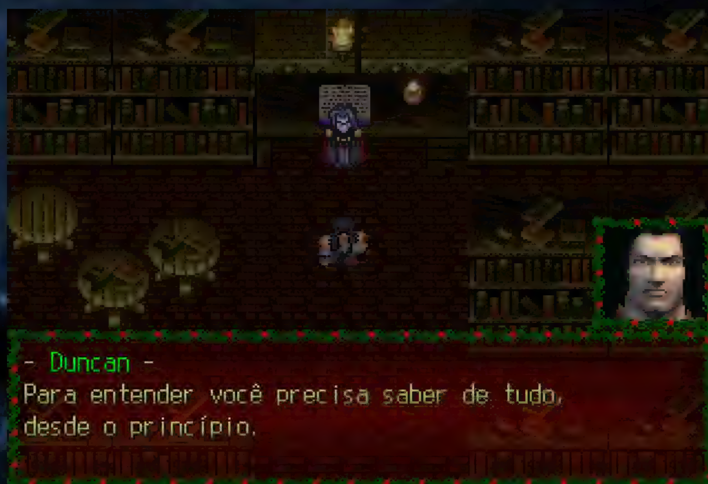
TEXTO: HECTOR MG BARBOSSA

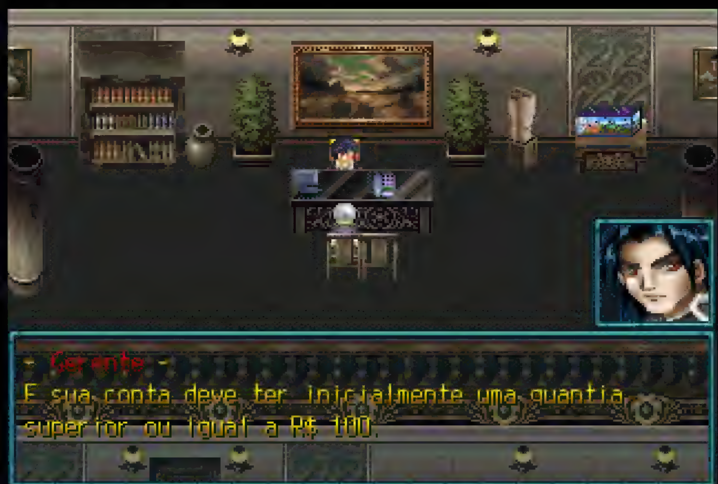
Mesmo sem ter sido lançado, esse é considerado um clássico!

lá amigos leitores da revista "Make The RPG", venho trazer a vocês depois de muitos anos um verdadeiro clássico do RPG Maker que infelizmente não vingou com o passar dos anos. Muita gente conheceu um belo projeto da época da MU antes da época "Azul" pois foi muito divulgado inclusive entre outras comunidades não tão ligadas diretamente ao RPG Maker, foi divulgado até pelo Shadowlord na época quando ele promovia a MU pela Internet. Estou falando do projeto "Vampiro: O Lado Negro dos Homens" do conhecido autor "Christoff".
Recentemente, estive a procura de um projeto daquela época para poder mostrar um pouco do passado do maker pros makers atuais e me deparei com um projeto que, apesar de eu conhecer bem, nesta época eu não conheci as informações dele, o inicio mesmo do projeto do Christoff, tanto porque eu conheci a MU com a época "Azul", a MUF3. Uma rápida retrospectiva pra poder entender melhor. Para quem não se lembra, a MUF4 foi aquela branca com detalhes marrons, logo depois veio a MUF5 em SMF, com aquela template padrão dark, conhecida por todos como a ultima MU e que não vingou, pois somente os admins tiveram acesso a ela na época do desenvolvimento. Foi fechada pelo Shadowlord sem explicações até para os admins da época (Eu e o Spider, pois o Chris Christian se ausentou depois do fechamento da MUF4, história pra outra matéria).
Fui conhecer o projeto do Christoff quando eu me cadastrei na MU para divulgar meu projeto "Drake Legend - The River of The Dragons", mas foi com o tópico do "O Cálice Sagrado" que eu realmente cheguei a conhecer o projeto dele. Lembro-me como foi.
Num belo dia (Clichê isso heim!), eu loguei na MU como já era de costume meu, sempre procurava por postagens dentro do meu tópico e não costumava visitar muito os outros tópicos nem mesmo os outros boards (eu era um membro normal e novato na época), mas algo me chamou a atenção, e foi no Portal da MU. Lá a direita (como sempre foi o local), havia uma postagem recente









de screens de jogos. (Naquela época o pessoal dava muito mais valor para essas coisas, hoje o pessoal encara isso como apenas "ilustração de Portal"). Bom, vi uma screen de um projeto recente (porque pra mim era recente), acessei a área e me deparei com screens de um projeto que eu particularmente "babei". Eu já na época estava chamando a atenção dos membros da MU com o "OCS", mas quando o Christoff postou o projeto dele, vi que eu tinha um "concorrente a altura", claro, pensamento atrasado de época, pois não existe concorrência, o que deve existir são mais e mais projetos em que o autor se dedica tanto quando nós nos dedicamos com os nossos naquela época.
Bom, mas o que de especial havia com aquele projeto que já era antigo e muito divulgado até pelo fundador da MU, o Shadowlord? Simples, a reformulação desse projeto.

Lembro-me bem que naquela época que eu abri o tópico do OCS, eu não vi o projeto do Christoff, não me lembro se existia tópico dele na Galeria de Projetos (tenho quase certeza que sim), mas lembro vagamente que o projeto havia entrado em um estágio de hibernação para reformulação, foi aí então que aquelas screens maravilhosas, mostrando o sistema de batalha inovador pra época, ainda mais, com aquele enredo de tirar o chapéu mostrando a "Catedral da Praça da Sé" lindíssima! Naquele momento vi que existe criatividade entre os makers, projetos que realmente a gente fazia questão de jogar um dia.
Hoje todos nós sabemos que o projeto parou por aí. Não vingou e ficou somente no passado daqueles que o conheceram, e por incrível que pareça ainda hoje serve (ou deveria servir) de experiência para todos os makers, desde os mais veteranos até os atuais. Mas nem tudo está perdido!
Vocês devem lembrar que no início dessa matéria eu mencionei que eu não conhecia a divulgação deste projeto no início, pos bem, hoje tive acesso ao tópico (ou parte dele) em que o Christoff divulgava o até então recente "Vampiro: O Lado Negro dos Homens". A postagem no Portal da MU é do dia 18 de abril, uma sexta-feira do ano de 2002, exatamente a 10 anos atrás. Todas as informações a seguir foram postadas pelo próprio Christoff, só alteramos a formatação do texto por ser um artigo para uma revista, as informações não foram alteradas. Aos interessados pelo post original, visitem o link a seguir: http://web.archive.org/web/20030522013954/http://www.makeruniverse.com/modules.php?name=News&file=article&sid=14
Divirtam-se!



Um livro que surgiu do RPG Maker!

Imagine o seu jogo do RPG Maker lhe rendendo uma boa grana e lhe tornando famoso. Não seria ótimo? Foi exatamente isso o que aconteceu com o Marcelo Paschoalin e seu jogo "A Última Dama do Fogo".

TEXTO: AVATAR

A Última Dama do Fogo	
Engine	RPG Maker 2000
Criador	Marcelo Paschoalin
Disponível em	http://www.devmakers.org/uploads/up_games/68-a_ultima_dama_do_fogo.zip
Preço	Grátis





jogo foi feito no RPG Maker 2000 e posteriormente foi transformado em um livro que conquistou leitores em todo o Brasil. O sucesso foi tanto que algum tempo depois uma continuação do livro foi lançada. E não parou por aí. A continuação foi então sucedida por uma versão especial das duas obras.

A edição especial é dividida em Tomo I e Tomo II. Vou dar um resumo da história (sem fazer spoiler).

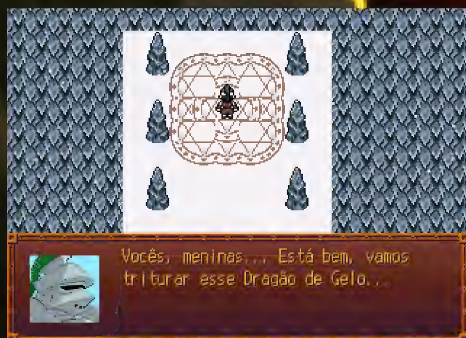
O livro segue a história do jogo e nos leva a um mundo de fantasia e nos coloca na pele de Deora. Uma náufraga e sem memória. Tudo o que Deora queria era saber quem era, mas sua jornada lhe reservava mais do que isso... porque também era uma jornada interior.

Iniciada nos mistérios da Ordem Vermelha, a inocente jovem descobre o verdadeiro valor da amizade, o desafio de conhecer os saberes ocultos, o perigo que ronda os que buscam a essência do fogo.

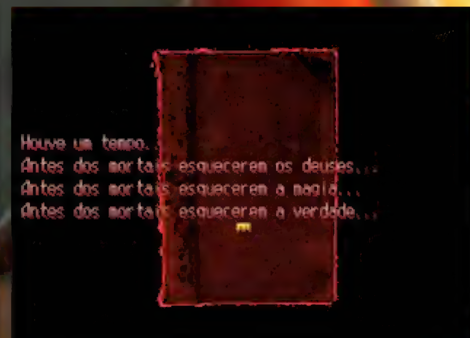
Uma essência que ela terá de dominar. Mas estará ela preparada para isso? Conseguirá redescobrir a magia perdida? Ou a busca por si mesma fará com que seja reduzida a cinzas? Há mais mistérios a serem desvelados do que tempo para conhecê-los todos. Quando a sombra busca os segredos a ela confiados, sua chama pode não ser o bastante...

Piros é o local onde tudo começa e termina. O local que acolheu e ensinou Deora nos princípios da magia. Vemos a protagonista galgar os degraus nesse universo fantástico, em uma terra totalmente nova – criada pelo autor -, e com seus próprios deuses e histórias. Resumindo, é épico, e o melhor, é 100% nacional!









O tomo II começa com uma reviravolta inacreditável. Cada capítulo um acontecimento novo, inacreditável, o fim do fim! O que o tomo I tem de ação, o II tem de emoção. Você vive aquilo, sofre, torce, sente raiva, ri, pira. Você caminha no fogo com Deora e vibra! E se emociona também...

E quando o desfecho vem, com todas as respostas que você queria – e mais novidades inacreditáveis que você nem imaginava – você paralisa! Você jamais imaginaria o final desse livro. Os caminhos tortuosos que a mente insana de Paschoalin percorrem é impossível prever.

Sem dúvida, uma obra-prima, um épico nacional que todo jovem – e adulto – brasileiro deveria ler.

Como entrar em contato com o autor?
m.paschoalin@gmail.com
Santo André-SP, Brasil
09185-530
+55(11)8559-3355

Se estiver interessado(a) em saber como esse livro foi aceito pelos leitores, pode visitar o seguinte link: http://www.skoob.com.br/livro/resenhas/130348



Se alguém achou que era mentira, veja só a prova!

Lá tem várias resenhas sobre essa obra.

É interessante acompanhar também o vídeo que o próprio Marcelo Paschoalin (esse rapaz de óculos na imagem acima) postou em seu canal do YouTube.

Aos interessados, segue o link:
http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=g049sWTEbyM

Quem achava que a nossa matéria da capa, sobre os games do exterior, só tinha conselhos para preencher espaços da revista, precisa ler com mais atenção, pois o conselho n° 2 é exatamente o que vimos aqui: Jogo simples e uma história bem estruturada sempre gera bons resultados!

E ainda tem gente que vive dizendo que o RPG Maker não leva ninguém a lugar algum...

Homenagem a uma guerreira...

26 de Janeiro de 2013, o dia em o RPG Maker perdeu uma das mulheres mais importantes de sua história e o mundo, perdeu uma pessoa maravilhosa...



TEXTO: YOSHI & Equipe BRAVEHEART

Breve histórico da Mari-San nas comunidades e na carreira:

.o início:

Em Junho de 2010 se registrou pela primeira vez em uma comunidade maker, no caso, a Dungeon Makers, onde rapidamente ficou bem conhecida por sempre ajudar todos os que precisavam e contribuir muito com a comunidade em si postando muitos recursos, sendo grande parte deles sonoros.

.o meio

Com o passar do tempo passou a integrar a equipe de moderação e contribuiu diretamente com o lançamento da 3° e última edição da revista maker Dungeon Magazine. Para ajudar a divulgar a revista e procurar parcerias que estivessem dispostas a seguir com ideias novas cujo o objetivo fosse o de impulsionar o maker no Brasil, ela se registrou em grandes comunidades como o Santuário RPG Maker, Reino RPG e Condado Braveheart, mantendo a mesma postura demonstrada na Dungeon Makers e fazendo muitas amizades.
Falando na Dungeon Makers...
Após a minha saída (Yoshi) por discussões diretas com muitos integrantes pesos mortos que integravam a staff na época, a própria Mari acabou sendo injustamente criticada por ter me defendido contra pedradas que recebi por causa dessa minha atitude e decidiu sair também e encontrar uma equipe mais focada em resultados, eis então que apareceu uma oportunidade no Condado, em uma época que o administrador estava convocando membros para integrar a staff e o nome dela foi muito mencionado por toda a contribuição que já tinha feito na comunidade, eis que passou a integrar o time não só da staff como também da redação da Make The RPG que vocês estão lendo nesse momento.
Fã absoluta de Final Fantasy 6 e Chrono Trigger, Mari-San sempre usava avatares de heroínas desses games como Terra, Celes (FFVI), Lucca e Ayla (CT), sendo muito fácil encontrá-la nas comunidades das quais participou.
Ela tinha no maker a esperança de sentir aquele sentimento único que os RPGs antigos proporcionavam e não vemos mais nos jogos atuais.
Outro objetivo referente ao RPG Maker, era o de tornar as mulheres mais ativas nesse hobbie, pois, sempre carregava a seguinte frase por onde passava: "um dia as mulheres irão dominar o RPG" e todo mundo sabe que muitas gostam de coisas do tipo mas poucas dão as caras.

.o fim

É o que todos presenciaram e vou resumir a história que a motivou a seguir a carreira de enfermagem:
Aos 10 anos de idade, Mariana perdeu seu irmão mais novo, de apenas 8 anos, em um acidente automobilístico. Após ver o esforço da equipe de resgaste que, infelizmente, foi em vão, ela decidiu que dedicaria a vida tentando ajudar a salvar vidas em memória ao seu irmão.
Aos 17 anos, Ela terminou o ensino médio e já entrou na faculdade de enfermagem, inclusive já aos 18 estava exercendo a função de auxiliar de enfermagem e, aos 21, se formou sem nenhum DP em 4 anos de enfermagem. Eis então que surgiu uma oportunidade muito boade carreira no Rio Grande do Sul e aconteceu o que aconteceu.
Todavia, ela me disse que não iria largar o maker como muitos fazem alegando falta de tempo, pois, se ela conseguia mesmo com uma agenda tão cheia, porque tem gente que não consegue tendo menos obrigações? Simples, esses ai não querem continuar,simplesmente isso, já ela estava realmente disposta e provou isso se mantendo ativa no maker e se formando com mérito.



Para nós makers, se foi uma das mulheres mais influentes desta e de várias outras comunidades. Para os amigos e familiares, infelizmente devido à fatalidade nós perdemos essa gentil garota, mas que eu posso dizer com toda a certeza que era amiga, bondosa e extremamente responsável.
De gosto apurado para trilhas sonoras e apaixonada por jogos, ela sempre foi muito adorada e enchia de alegria e bom gosto esse nosso espaço tipicamente repleto de homens. Será sempre bem lembrada por todos pela sua atitude, força de vontade e principalmente pelo desejo de que as comunidades de RPG Maker fossem produtoras de bons jogos de RPG, que enchessem os corações de fantasia, sonhos, magia e ternura, assim como os jogos que tanto jogava.
A família Braveheart se solidariza com a família e presta aqui suas homenagens. Nós nunca te esqueceremos, você sempre continuará a viver em nossos corações. Descanse em paz, jovem Mariana.

"Não é o valor líquido da vida de alguém que é importante. São as preocupações do dia-a-dia, as vitórias pessoais, e a celebração da vida ... e o amor!"

Mari-San... Desejamos a você muita paz e você será sempre uma Braveheart...
De toda a sua família!



Na próxima edição da revista...

O espaço reservado para deixar nossos queridos leitores com aquela sensação de quero mais. E traremos assuntos interessantes!

Matéria de Capa

Passado e presente: o rumo tomado pelas comunidades nacionais

...2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013...

O RPG Maker ficou popular no Brasil a muito tempo e diversas comunidades surgiram desde então para prestar suporte aos vários usuários empolgdaos dessa engine.

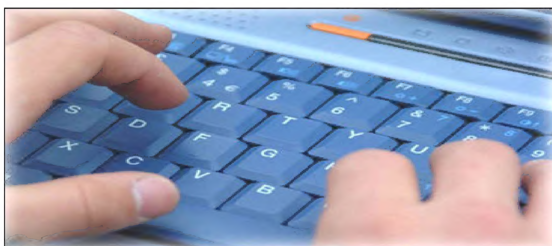
Conforme os anos se passam, é normal surgirem novas tendências no mundo dos games que ampliam as opções para se criar um jogo e isso se aplica ao estilo que nós costumamos utilizar nessa engine que é o RPG.

Um problema referente a esse ciclo deve-se ao fato de que quanto mais tempo se passa, mais cai o interesse dos membros das comunidades em finalizar seus projetos.

O que aconteceu durante os anos para chegarmos a esse ponto?

Abordaremos esse assunto para esclarecer essa questão!

Profissão Scripter



A velha frase "uma coisa leva a outra" é bem vinda nesse caso, em que os criadores de scripts que temos pelas comunidades podem se beneficiar com isso.

Nosso programador profissional e redator, Avatar, dará muitas dicas para os Scipters de plantão que desejam seguir carreira na área de programação.

Essa matéria será baseda em fatos da vida real de um programador, onde serão abordados os mais diversos temas como os tipos de engines mais usadas na criação de jogos, muitas dicas para conseguir um emprego nessa área, além de muitos conselhos que irão ajudar tanto na hora da entrevista quanto no momento em que já estiver exercendo a função desejada!

Conquistando o Jogador



Jogadores mais novos com certeza ficam fascinados com os jogos atuais e são atraídos por aquela velha tendência de que "o melhor jogo é o que possui melhores sons e gráficos", mesmo que tantas qualidades visuais e sonoras sejam aplicadas em um game mediano, que possui uma história fraca ou total falata de conteúdo que acaba ocultando-se por trás dessa "maquiagem" toda e uma hora tudo isso torna o jogo chato de se jogar.

Todavia, de nada adianta um enredo cativante e uma história fantástica em um jogo mal maquiado...

Nessa matéria serão indicadados diversos pontos que podem ajudar o maker a encontrar um certo equilíbrio em todos os quesitos do jogo, na tentativa de criar algo que mantenha o jogador entretido!

A Revista Make the Rpg! é mais uma Publicação Exclusiva da:



Não deixe de acessar O nosso site e acompanhar as novidades mais recentes para o seu RPG Maker favorito!

WWW.CONDADOBRAVEHEART.COM